

148
SAYFA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

ŞUBAT/2000

LEVEL



www.level.com.tr • Sayı: 2000/02 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

LEVEL

HIT

1999

1999'un
en iyi
oyunları

PLANE SCAPE
TORMENT

Tomb Raider IV
Gabriel Knight III
Byzantine

TAM ÇÖZÜMLER

ILK BAKIŞ Soldier of Fortune, Alone in the Dark 4,
İNCELEMELER Quake 3, Slave Zero, Faust, Opposing Force,
PLAYSTATION Gran Turismo 2, Twisted Metal 4, Evil Zone, Vigilant 8 Second Impact

HERKESE ÜCRETSİZ COMPEX FUAR DAVETİYESİ

EDİTÖRÜN NOTU

Da ha iyi olanı geçmek için birşeyleri değiştirmeye çalışmak, takdire değer bir harekettir. Ama zaten bir numara olanın, mükemmelle ulaşmak için risk alması liderlere özgüdür. İşte biz bunu yaptık. Türkiye'de bilgisayar oyunları konusunda akla gelen ilk ve en güvenilir kaynak niteliğindeki Level, kendini tamamen yeniledi. Prensipte edindiğimiz "Değişmeyen tek şey, değişimdir" ilkesi çerçevesinde yeni yıla, iki senedir her ay görmeye alıştığınız değişikliklerin çok ötesinde, çok büyük bir yeniden yapılanma çalışması içinde giriyoruz.

Nereden başlasam bilmiyorum. Hepinizin dergiyi aldığınızda farketmişiniz müthiş sayfa artışından mı girsem acaba konuya? Ocak sayısında 108 olan sayfa sayımızın, bu ay için düşündüğümüz değişimi kaldırmayacağını anladığımızda, ani ve yerinde bir kararla 148 sayfaya çıktık. Bu da demek oluyor ki bundan böyle çok daha dolu bir içerikle karşınızda olacağız.

Veya Türkiye'de bir bilgisayar dergisinin giriştiği en büyük yatırım olan Byzantine: Sırlar Labirenti'nin orijinal ve Türkçe versiyonunu sizlere ulaştırabilmemizin nasıl mümkün olduğundan mı bahsetsem? Byzantine: Sırlar Labirenti'ni sizlere sunabilmek için 40 bin dolarlık bir yatırım yaptık. Toplam 6 CD'den oluşan bu eseri 3 aylık bir süre içinde sizlere sunacağız. Ve Byzantine tamamlandıktan sonra tam sürüm oyun geleneğimiz devam edecek. Ama bu sefer 1998 ve 1999 senelerinin en büyük hitlerini sunacağız sizlere. Vereceğimiz oyunların hepsinin isimlerini şu anda söylemem mümkün değil, ama şöyle bir tüyo verebilirim, bu oyunların arasında 98 ve 99 yıllarında bütün dergilerden "Yılın Oyunu" ödülünü almış olan iki oyun bulunuyor.

İçeriğimizin nasıl değiştiğine gelince, Gördüğünüz gibi okuması daha kolay bir formata geçtik. Uzun zamandan beri planladığımız değişimleri, sayfa sayısının artışıyla birlikte daha kolay gerçekleştirme imkanı bulduk. Mesela, donanım bölümü. Yeni teknolojinin çılgın hızıyla ilerlediği şu dönemde gerçek bir oyuncunun, oyunla ilgili donanımlardan habersiz kalması gerekiyor. Bunu düşünerek, donanım bölümünü tam 16 sayfa yaptık. Haberleri, Teknik Servis köşesi ve ürün incelemeleri ile artık çok daha doyurucu bir formata sahip olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz.

Strateji Ustası da gelişimden nasibini aldı tabii. Artık sadece en son oyunların, çok detaylı ve gerçekten TAM çözümlerini bulacaksınız Strateji Ustası sayfalarında. Bu ay, Gabriel Knight 3 ve Tomb Raider: The Last Revelation ustalarının ellerinden geçti. Takıldığınız bir yer olursa kendilerine mail atmadan çekinmeyin.

Tabii bunca değişiklik editör kadrosunda değişiklik yapmadan sırtlamamız mümkün olamazdı. Bir çoğunuzun tanıdığını zannettiğim Tuğbek Ölek, Serpil Ulutürk, gerçek bir Strateji Ustası olan Eser Güven bu sayıyla birlikte aramıza katılıyorlar. Hepsine sizin adınıza Level ailesine hoşgeldiniz diyorum.

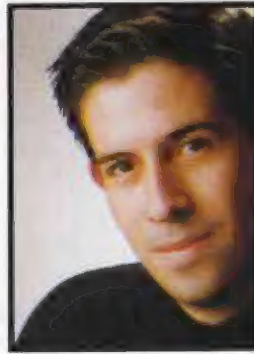
Aslında hiç bahsetmek istemiyordum ama, böyle köklü bir gelişimin ardından dergimizin fiyatında bir miktar artış yapmamızın, mantıklı bütün okuyucuların kabul edeceği bir gerçek olduğuna inanıyorum. Basit bir maliyet hesabı yapalım. Yüzde 40 oranında bir sayfa artışı, üçüncü bir CD, ve durmadan artan rutin maliyetlere karşılayabilecek kadar ufak bir fiyat artışı yaptık. Umanım bizi anlayışla karşılıyorsunuz.

Ve bunca yenilikten sonra göreceksiniz ki, Level'da değişmeyen bir tek şey var: Biz. Samimiyet. Sıcak kanlılık. Profesyonel azim ve amatör ruhun birleşimi. Level'in görünüşü değişebilir, ama ruhu hep aynı kalacak.

Geçen ay giriş yazımda belirttiğim gibi, yeniden yapılanma süreci içinde hepimiz çok yorulduk. Resmen iki ay içinde üç dergi hazırlamak zorundaydık, her ay ortaya çıkan ve size geç ulaşmamıza neden olan aksilikleri göz önüne alınca bunun ne kadar zor olduğunu anlayabilirsiniz. Ve şu an, inanın klavyenin üzerine yığılmamak için kendimi zor tutuyorum. Ama mutluyum, çünkü artık sadece Türkiye'nin en yüksek tirajlı dergisi değil, aynı zamanda en iyi dergisi olan Level'i sizlere yüzümüzün aklıyla ulaştırabildik. Az daha unutuyordum, bunca hengamenin arasında, dördüncü yaşımıza da girmişiz çıkırmadık. Kutlu olsun bize. Şimdi, Gökhan'ın eğer Şubat sayısı vaktinde yetişirse bizi Uludağ'a götüreceği yönünde bir söylemi vardı. Unutmamıştır umarım, çünkü artık daha kalabalığız (yoo, ne tehtidi?)

Sevgi, daima umduğunuz yerde olsun.

Sinan Akkol



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuhel@level.com.tr

Cem Şancı cernsanci@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@level.com.tr

Kağan Unaldı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesavaş didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çekir, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü	Gönül Morgül
Reklam Müdürü	Şebnem Karabiyik
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaallioğlu
	Ayten Akgüne, Ebru Epik
Dağıtım Servisi	Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı	Mehmet Çil
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turpay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür:	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı:	Beste Özardem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asir Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Basıcı	Asir Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtunan, Batur Odar
Ankara Büro	4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
	Öveçler ANKARA
	Tel: (312) 480-5939
	Faks: (312) 480-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Cinemaware Yeniden

Bundan 14 yıl önce Commodore 64'lerle birlikte Defender of the Crown diye bir oyun çıkmıştı hayatımıza. Aynı oyun kısa süre sonra Amiga sahibi şanslı çocukların da hastalığı haline gelmişti. Bu, oynayanların aklından bir daha çıkmayacak türden, zamanın koşullarına göre düş gibi bir oyundu. Grafikleri, oynanışı, mantığıyla oyun dünyasına yepyeni bir bakış açısı kazandırmıştı. Defender of the Crown'da parçalanmış Britanya'nın iç savaş ortamında Norman'lara karşı Saxon şövalyelerini yönetiyordunuz. Hem de bir krala yakışır şekilde tüm maharetlerinizi göstererek Ülke çapında stratejiler geliştirmek, turnuvalarda düşmanlarınızın zirhinizi mızrağınızla süslemek ve gerektiğinde hayatınızın aşkını hain Norman'ların zindanlarından kurtarmak için göğüs göğüse çarpışmak... Evet, tüm bu heyecanları Defender of the Crown'da yaşamıştık.

Bu büyük girişimin arkasında kendilerine Cinemaware adını veren bir grup tasarımcı vardı. Bu hızlı girişin ardından onların ismini çok sık duyar olduk. Aah, ah...

ne güzel günlerdi o günler. Sonra zaman geçti. Takvimden yapırlar düştükçe her şey gibi oyun dünyası da değişmeye, yeni bir şekil almaya başladı. 90'ların başına geldiğimizde oyun endüstrisinde yaşanan hızlı değişim birçok firma gibi Cinemaware'in de so-

nu oldu. Bir dönem insanların hayatını değiştirmiş olan bu isimler sessizce geri çekildi. O dönemin baş döndürücü hızı içinde onları hatırlayan da pek olmadı. Tabii bu kadar dramatik değil ama biraz Can Dündar romantizminin kimseye zararı dokunmaz sanırım.

Bugün, 2000 yılına geldiğimizde, yani son oyunu Wings'i yayınlamasının üstünden dokuz yıl geçtikten sonra Cinemaware tekrar aramızda. Bundan sonraki amaçları Cinemaware ruhunu diriltmek, oyunculara basit ama derinliği olan oyunlar sunarak unutulmaları tatlı hatırlatmak ve oyun dünyası için bitti sanılan bir dönemi yaşatmak.

Bütün bunlar Amiga çocukları için çok sevindirici. Çünkü çocukluğunu Amiga oyunları ile geçirenler bugünün ışıltılı oyunlarına rağmen 80'li yılların tadını bir türlü yakalayamadıklarından yakınıyorlar sürekli. Ama oyunlarla PC'ye geçtikten sonra tanışanlar için Cinemaware'in geri dönüşü pek bir şey ifade etmiyor olmalı. Halbuki devasa kanıncalar tarafından istila edilen bir kasabada huzuru sağlamaya çalıştığınız role-playing ve strateji karışımı It Came



from the Desert'i. TV Sports serisini, korsanlara ve azılı düşmanlarınıza karşı savaşırken bir taraftan da sevgili prensesinizi korumaya çalıştığınız Sinbad'ı ve Cinemaware'le birlikte hayatımıza giren daha pek çok oyunu unutmak mümkün değil.

Tabii aradan bunca zaman geçtikten sonra Cinemaware eski kadrosunu toparlama şansına sahip değil, onun yerine çocukluğu bu oyunlarla geçmiş Cinemaware fanatiklerinden oluşan azımlı ve yetenekli bir grup gençle başlıyorlar işe. Açıkladıklarına göre ilk planları arasında eski oyunlarının devamlarını yapmak var. Bu devam oyunları arasında muhtemelen It Came from the Desert, Defender of the Crown ve Wings gibi popüler oyunlar da olacak.

Bütün firmaların teknolojilerini yarıştırmak oyun ürettiği bir zamanda Cinemaware gibi önemli olanın oyunun içindeki ruh olduğunu söyleyen bir girişimin ne kadar yaşayacağı ya da başarılı olacağı şimdilik bilinmez. Ama bu başlangıcın en azından heyecan verici olduğu bir gerçek.



Bizden Duymuş Olmayın

ASC Games yöneticileri sürekli aksini söylüyor ama söylentiler de dinmek bilmiyor. Artık konuyla ilgili olmayanlar bile merak etmeye başladı, ASC kapanacak mı kapanmayacak mı? Bu gidişle bu soru borsadaki trendleri etkileyecek güçte bir spekülasyona dönüşecek. Son olarak şirketin CEO'su Steve Grossman konuştu ve "valla nereden çıkıyorlar böyle şeyleri, anlamıyorum" anlamına gelen birkaç cümle söyledi. Grossman'ın söylediğine göre sadece ekipten bazı insanlar ayrılmış ancak ASC 3D aksiyon oyunu Werewolf: The Apocalypse'in yapımına aynı kadroyla devam ediliyor. Bunun dışında Jeff Gordon ve TNN Motorsports'un prosedüründe de bir değişiklik yok. Ama nedense hala sürüp giden bir takım söylentiler var.



Çıktığı günden itibaren online RPG oyuncularının hayranlığını kazanan EverQuest film oluyor. Gerçi bu bilgi EverQuest'i yaratan ekip Verant Interactive tarafından henüz doğrulanmadı ama bilirsiniz, ateş olmayan yerden duman çıkmaz (sonuçta bu da bir çeşit habercilik anlayışı). EverQuest'ten ilginç bir film çıkarılabileceği kesin ama oynamayı izlemeye tercih edenleri ne kadar memnun edeceği tartışmaya açık. Özellikle de filmde oyuna ya da oyundan filme dönüştürülen hikayelerin genellikle başarısızlığa uğradığı düşünülürse EverQuest dahil bu tip projelerin tımarına soğuk bakmamız enlarişla karşılanmalı.



Adı X-COM Olmasa Da...

X-COM severler serinin yeni oyunu için beklemeye devam edersun, taktik kombat oyunları türü adı X-COM olmayan yeni bir oyuna kavuşuyor. İsimlerini Magic & Mayhem'den de hatırladığımız X-COM'un geliştiricisi Mythos Games ekibi ve yayıncı Bethesda firması şimdilik adı Dreamland olarak açıklanan yeni bir strateji-taktik kombat oyunu için kolları sıvadı.

Hikayeye göre, insan ırkının,



bir yaratık saldırısı sonucu yok olma tehdidi altında olduğu yakın gelecekteyiz. Tüm insanlık için bütün umutların tükenmek üzere olduğu bir sırada Terran Liberation Army adında bir savunma birliği kurulur ve insanlığın kaderi bu birliğin ellerine bırakılır. Çok sınırlı miktarda silahla ve yeterince gelişmemiş bir teknolojiyle oyuna başlayan oyuncunun görevi bir yandan kendi savaş teknolojilerini iyileştirirken bir yandan da tüm dünyayı sarmış olan yaratık istilasını sona erdirmek.

Ama daha önce o kadar çok oyunda bunun üstesinden geldik ki yeni bir yaratık istilası heyecan bile vermiyor. Mythos keşke daha yeni bir şey sarfaydı başımıza.

Oyun sırasında dünyanın birçok yerinde üster kurup yaratıklara karşı savaşacaksınız ve yürüttüğünüz savaş boyunca kullanılabileceğiniz çok sayıda silah ve araç çeşidi olacak. Ancak yaratıklara karşı üstün olabilmek için sürekli araştırmalar yapmak ve yeni teknolojilere ulaşmak zorundasınız. 3D grafiklerle ve güçlü bir motorla desteklenen Dreamland şimdilik son derece iç açıcı görünüyor. Oyunun 2000 sonunda tamamlanması bekleniyor. Demek ki Mythos'un bizi yok etmek için yarıp tutuşan yaratıklarından uzak, huzurla geçirebileceğimiz tek bir yılımız kaldı.

Rogue Spear Ek Görev Paketi

Red Storm bu ay gayet sıkı çalıştı ve Level haber sayfalarının en skorer oyun tasarım ekibi olmayı başardı (bir dergi ofisinin mutfağında kahve kavanozu içinde tek gram kafein kalmazsa, yaklaşan sabah saatlerinin etkisiyle, editör de böyle NBA anonslarından bozma haber girişleri yazar, itiraz etmeyin). Demek istediğim, Red Storm bir adet Rogue Spear ek görev paketi çıkaracağını açıklayarak Rogue Spear oyuncularını ellerindeki görevleri bir an önce bitirmeleri konusunda uyardı (demek istediğim, kahve bittii). Paket Nisan ayında çıkacak ve Rainbow ekibi Urban Operations başlığı altında bugüne dek üstesinden geldiklerinden çok daha zor ve tehlikeli görevlere soyunacak. Çünkü bu kez olaylar şehrin içinde geçiyor, yani her an serseri bir kurşun masum bir insana isabet edebilir,



Masum bir şehir insanının ölmesinden daha korkunç olursa bu ölümün "mission failed" ibaresiyle görevi baştan oynamanızı gerektirecek olması (nasıl biter yaa, kahve olmadan nasıl ayakta durur insan bütün gece).

Rogue Spear kendini kanıtlamış bir oyun, biliyorsunuz. Dolyısıyla Urban Operations'ın da hayal kinkliği yaratmayacağı ke-

sir. Üstelik zorlu konusuyla, dünyanın en büyük ve bilindik şehirlerinde alacağınız birbirinden farklı görevleriyle, yeni multi-player senaryolarıyla, yeni silah çeşitleriyle oyuncular için yepyeni heyecanların kapsını aralayacak gibi görünüyor (çok uzun ve içinde çok fazla "yeni" geçen bir cümle oldu ama biliyorsunuz işte, kahve bittii).

Need for Speed 5 Hızla Geliyor!

Bir süredir beklediğimiz üzere, yeni bir Need for Speed'in tozu dumana katarak üzerimize doğru yaklaşmakta olduğu haberini aldık sevgili okuyucular. Electronic Arts'ın çok sevilen bu arcade yarış serisinin son oyununun adı Need for Speed: Porsche Unleashed olacak ve isminden de anlayabileceğiniz gibi oynayanlara bir Porsche çılgınlığı yaşatacak. Hele de bu efsanevi spor arabalara özel bir ilgi-si olanlar için kaçınılmaz bir

güzellik. Çünkü oyunda Porsche'lerin en eski modellerinden en yenilerine kadar tüm tarihi buluyor. İster 1948'in Roadster'ini ister en yeni Porsche olan 2000 Porsche Turbo'yu kullanabilirsiniz.

Porsche Unleashed'i iki yeni modda oynayabileceksiniz. Bunlardan biri arabanızı satın alıp zamanla yeni parçaları ekleyerek adam etmeye çalıştığınız kariyer modu. Diğer yeni modda ise sürüş kabiliyetinizi sınavan görevleri tamamladıkça ödüllendirileceksiniz. Ve tabii oyunda "ben böyle şeylerle uğraşamam, yarışımı yapar giderim" modu da mevcut.

Oyunun PC versiyonu 8, PlayStation versiyonu ise 4 kişilik multiplayer desteğine sahip. PS oyuncular beş ayrı ülkede ve daha fazla detaylandırılmış, gerçekçi şehirlerde yarışabilecek. Ayrıca kullana-

bilecekleri 50'den fazla Porsche modeli olacak. Buna karşılık PC kullanıcılarına sunulan model sayısı 80 civarı. Hem PC hem PS sahibi olanlar için üzülüyorum. Oyunun hangi versiyonunu alacaklarına nasıl karar verecekler? Zor tabii.

Günün değişik zamanlarında, farklı hava koşullarında yapılacak yarışların yanı sıra çarpışmalar da

eskişine göre daha şiddetli görünecek. Tabii bu görüntü asla gerçek bir Porsche sahibinin arabasını çarptığı zaman hissettiği şiddeti yakalayamayacak. Sürücüleri bekleyen bir başka şeyse Porsche'un geride kalan 50 yılının tanıtıldığı videolar, slaytlar, hikayeler ve istatistikler olacak. Unutmadan, Porsche Unleashed önümüzdeki ay çıkıyor!



Hırsızlığın İncelikleri

Powerboat Racing ve yakında çıkacak olan Renegade Racers oyunlarının geliştiricisi olan Prometheus Designs yeni bir Real-Time 3D adventure oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Gerçi Picasso adlı bu oyuna şimdilik bir yayını bulunabilmiş değil ama içeriğine bakınca insanın içinden yayını olup bu oyunu tüm dünyaya satmak geliyor. Dolayısıyla Prometheus'ın bu konuda sıkıntı yaşayacağını sanmıyoruz.

Oyuna ismini veren kahramanımız Picasso sanat aşığı bir hırsız.

Yani müzeleri dolaşmak yerine soyan bir sanat aşığı. Oyunda görevlerinizi yerine getirirken ne kadar kurnaz davrandığınız çok önemli. Ancak stratejinizi nasıl kurduğunuz kadar aksiyon içinde ne kadar başarılı olduğunuz da önemli. Yani sizden istenen, tam donanımlı bir hırsız olmanız. Hem hırsız, hem akıllı hem de tehlikeli olmak zorundasınız. Zira görevleriniz son derece profesyonel davranmanızı gerektiren zor işler. Mesela Munch'in "Çiğlik" tablosu, ya da Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa"sı.

Görevleri gerçekleştirirken belli bir sırayı takip etmek durumunda değilsiniz, yani çok değişik yollar izleyebileceksiniz. Bir mekandan diğerine geçerken kendi stratejinizi kurmalı ve buna göre hareket etmelisiniz. Ayrıca zamanlama konusunda da zeki davranmanız gerekiyor, bir sis bombasını nereye ne zaman atacacağınızı bilemezseniz çuvallamanız kaçınılmaz.



Oyun ilerledikçe aşmanız gereken güvenlik görevleri de daha zeki olacak. Ayrıca bir de rakiple baş etmek zorunda kalacaksınız. Her şeyi hallettikten sonra sıra tam tabloyu ele geçirmeye gelecektir. Daha doğrusu biz bu oyunu bekliyoruz.

gelebilecek en büyük felakettir. Dolayısıyla Picasso'nun elini diğerlerinden çabuk tutması gerekiyor. Sonuç olarak 2001'de bizi adrenalin ve eğlence dozu yüksek bir aksiyon-adventure bekliyor. Daha doğrusu biz bu oyunu bekliyoruz.





Private Wars: Countdown

Taktik kombat oyunlarının bugün geldiği noktanın ne kadar parlak olduğundan bahsetmeye gerek yok. Ancak bu türün kökenleri sanılanın aksine Rainbow Six'den çok daha öncesine dayanıyor. Yani Private Wars'ın ilk çıktığı zamanlara, Şim-

di, aradan bunca zaman geçtikten sonra TS Groups'un Private Wars'ı yenilenerek ikiye bölünüyor. Private Wars: Countdown ve bildiğimiz Private Wars.

Countdown'ı Private Wars'un kapsamı daraltılmış ve her türden oyuncunun oynayabileceği bir

versiyonu olarak tanımlamak mümkün. Yani bir anlamda Private Wars'a giriş niteliği taşıyor. Gerçek Private Wars oyuncularının ilgisini çekecek olansa diğer versiyon.

Yeni Private Wars, yapılacak olan eklemelerle birlikte bambaşka ve çok iddialı bir oyun haline gelecek. Yani bu kez istesiniz de gözünüzden kaçmayacak kadar parlak bir Private Wars var karşınızda. Oyunun tasarımcısı TS Groups yeni bir Private Wars web sayfası için hazırlıklarını sürdürüyor. Bu sayfada oyundan görüntüler ve içenikle ilgili bilgiler yer alacak. Böylece yakında oyunun neye benzediği hakkında daha çok fikrimiz olacak. Tabii şimdiden de birkaç şey biliyoruz. İnanmıyorsanız anlatalım: Oyunda eski bir gizli servis ajanını oynuyorsunuz. Geçimini karanlık müşteriler için karanlık işler yaparak sağla-

yan karanlık bir adamcağızsınız. Bütün amacınız iş bitirip para kazanmak.

Dünyayı kurtarmak gibi büyük misyonları olmayan böyle bir adamı bir oyun kahramanı haline getiren şey Private Wars'un yaratıcılarından Sergey Titov'un paralı askerler hakkında okuduğu bir yazı olmuş. Ve bu oyunun konusunu gerçek hayatta olmayan yaratıklardan ya da mistik güçlerden değil, gerçekten yaşayan insanlardan almasına karar vermiş. Bunun üzerine mekanlarıyla, olaylarıyla, karakterleriyle ve en ince detaylarına kadar her şeyiyle gerçekçi yansıtan bir oyun yapmaya başlamışlar. Grafikleri de hikayesi kadar iddialı olan oyunun multiplayer desteği de olacak ve oyuncular Private Wars'un kendi severi üzerinden birbirlerine karşı ya da ekip olarak oyunu oynayabilecekler.



Might & Magic VIII

Biliyorsunuz dünya nüfusu hızla artıyor, Türk Lirası'nın sonundaki sıfır sayısı da öyle. Yerküreyi kaplayan su miktarındaki artış, cinayetler, int-

harlar ve açlık yüzünden ölen insanlar... tüm bu artışlar dünyayı olumsuz etkileyen ve her nedense bir türlü önüne geçilemeyen şeyler. Bu istenmeyen artışlar arasında

bir de bilgisayar oyunu eklemek zaten ancak 3DO'dan beklenilecek bir hareketti ve oldu. Henüz 6 ve 7 numaralı Might & Magicler arasındaki farkı bile çözmemişken sekizincinin haberini almak ve tabii sizlere iletmek durumunda olmak çok istediğimiz bir şey sayılmaz ama öyle. 3DO gidecek daha sık periyotlarla ölümlüze sürdüğü Might & Magic serisi devam oyunlarının sekizincisinin duyurusunu da yaptı. Gördüğümüz screenshot'lara göre ne arayüzde, ne mekanlarda, ne karakterlerde bir değişiklik yok. Ancak 3DO'nun söylediğine göre yine eşsiz bir M&M'le karşı karşıyayız. Onların söylediği her şeyin sonuna "mış" eklemek için doğrudan, madde madde neler dediklerini aktaralım.. elçiye zevali olmasın:

1. Enroth, Erathia ve Jadame top-

rakları boyunca süren yepyeni bir hikaye.

2. Ekip üyeleriniz güç ve deneyim kazandıkça yeni skiller, büyüler ve özel yetenekler elde edecekler.

3. Aışık olduğunuz arayüz ve tasarımı bu sefer genişletilebilen harita gibi yeni özelliklerle birlikte.

4. Sizi saatlerce monitöre bağlayacak düzinelerce quest ve yan quest

5. Karakterlerinizin her biri için bir düzineden fazla yeni yetenek ve yeni büyüler

6. Oyun sırasında realtime ile turn-based arasında geçiş

Bu 6 maddede de gördüğünüz gibi 3DO ve dolayısıyla M&M cephesinde değişen bir şey yok. Ama yine oyuncu cephesinde de değişen bir şey olmayacak ve oyun çıktığı andan itibaren herkes M&M VIII oynamaya başlayacak.



Gölgenin Peşinde

Suna inanıyoruz ki, Red Storm Entertainment, oyun piyasasına yeni girecek olan firmalar için çok iyi bir

örnek teşkil ediyor. Daha ilk oyunları olan Rainbow Six ile First Person Shooter'lara yeni bir bakış açısı getiren Red Storm,

devam oyunu olan Rogue Spear ile hala listeleri sallıyor. Ve arada çıkartıkları hemen hemen bütün oyunlar kendi alanlarında saygıyla anılmaya başlandı bile. Arada Dominant Species ile patlayan (kötü anlamda) Red Storm, şu an üzerinde çalıştıkları yeni oyunları olan Shadow Watch sayesinde, listelerdeki yerini daha da sağlamlaştıracakmış gibi görünüyor.

Red Storm'un yeni bebeği Shadow Watch'da oyuncular, işlerinde usta olan altı komandoyu yöneterek, insanlık düşmanı bir grup başka insanın kötü emellerine ulaşmalarını engellemeye çalışacaklar. Konu Rainbow Six'e benziyor gibi geldi mi size de? Olabilir, ama konunun haricinde iki oyun arasında, fare ile dağ arasındaki kadar büyük

bir fark söz konusu. İlk olarak Shadow Watch sıra tabanlı bir strateji, role-playing oyunu. Açıkçası, X-Com ve Jagged Alliance gibi türün liderlerinden oldukça fazla şey ödünç almışlar. Yukarıda bahsettiğimiz altı kişilik timi, izometrik bir bakış açısından görerek, çeşitli gizli hareketlere çıkacağız. Ve işte en büyük ilginçliğe geldi sıra: Oyunun grafikleri tamamen el çizimi ve bir çizgi film havasında. Yani Rogue Spear'daki ultra-gerçekçi üç boyutlu grafiklere aşkınsanız ve daha aşağısı beni kurtarmaz diyorsanız, kendinizi pek fazla kasmayın. Ama grafikler sizi yanıltmasın, çünkü Shadow Watch da tıpkı ağabeyleri gibi çok gerçekçi bir oynanışa sahip olacak. 2000 yılının ortalarında gelmesini bekliyoruz. Bize sorarsanız, siz de bekleyin.



Tosbağaların Yarışı

1 960'lardan beri piyasada olan Volkswagen Beetle, bir kültürün odak noktası haline geldiği gerçek. Özellikle arabalarını ayaklarını yerden kesmek için kullandıkları metal kutular olarak görenlere karşın, Beetle sürücülerini tam anlamıyla arabalarına tutkun olurlar. Ve bu kadar popüler bir arabanın şimdiye kadar neden yarış oyunu yapılmadı diye kendimize sorardık. Birleri da-

ha aynı şeyi kendilerine dert edinmiş ki, 2000 yazında, üzerinde VW amblemi olan bütün araçların dahil olduğu bir yarış oyunu karşımıza çıkacak.

Infogrames tarafından üstlenilen Beetle Buggin' projesinde, sadece "tosbağa"yı değil, Volkswagen otobüsten Karmann Ghia'ya kadar bütün VW modelleri var. Evet, buna yeni "tosbağa" da dahil.



Genel olarak Beetle Buggin' bir arcade yarış oyunu. Menülerden müziğine kadar bunu oyunun her yerinde göreceksiniz. Oyun beş farklı oyun modunda oynanıyor Speed: klasik yarış, Jump: tosbağaları havaya zıplatmanız gerekiyor, Monster: kocaman tekerlekli Volkswagen'larla

diğer arabaları eziyorsunuz. Cross: kum tosbağaları ve dört çeker VW'lerle yarışyorsunuz, ve Buggy: genel olarak kum pistlerde geçen bir yarış türü. Bu sıralar tek tür araba üzerine yoğunlaşılan yarış oyunları popüler oldu. Sanıyoruz Beetle Buggin'de başarılı olacak.



LEVEL TOP ON

İşte bu ayın en iyi oyunları. Eğer siz de Level Top On listesine oy vermek istiyorsanız top10@level.com.tr adresine oy atabilirsiniz.

PC

PSX

- 1  Fifa 2000 
- 2  Indiana Jones
- 3  Age of Empires 2 
- 4  Heroes of M&M 3 
- 5  SWAT 3 
- 6  Champ. Manager 3
- 7  Starcraft Broodwar 
- 8  NBA 2000 
- 9  Half Life 
- 10  Sim Theme Park

-  Winning Eleven 4
-  Resident Evil 3 
-  GTA 2
-  Driver
-  Medieval 
-  WCW Mayhem
-  ISS Pro
-  Legacy of Kain: Soul Reaver
-  Fifa 2000 
-  Dino Crisis

Soldier of Fortune

Para kazanmak kolay iş değil. Ama bir meslek grubu var ki, onların ne SSK primleri ödenir, ne bordroları vardır. Tek güvenceleri, kıyafetlerinin altına giydikleri çelik yeleklerdir.

Canınız bir arkadaşınıza sıklıkla veya biri sizin bölgenizde yüzüp suyu bulandırıldığında, onu ortadan kaldırması için kiraladığınız insanlara kiralık katil veya Türkçesi ile tetikçi denir.

Ancak, adam öldürmek için para alan tek meslek grubu tetikçiler de değildir. Çoğu kez tetikçilikle

Amerikan dergisi Soldier Of Fortune gibi.

Tarihleri çok eskilere, derebeylikler veya öncelerine dayanan paralı askerler tam olarak bildiğimiz bir askeri birliğin yaptığı her işi yapan ama hayatlarını askerlik yaparak geçirdikleri için son derece deneyimli ve karşılarındaki düşman için ölümcül olan askerler

nuz ve biz sizin için olayı çözüyoruz. Elbette bize istediğimiz ücreti ve yem olarak kullandığımız Banu'nun ceza masraflarını da ödüyorsunuz. İşte size küçük bir paralı askerlik olayı örneği.

Kendisine meslek olarak paralı askerliği seçmiş gerçek bir insanın, John Mullins'in danışmanlığında ve aslında John Mullins'in gerçek anıları ile yaratılmış bir oyun olan Soldier Of Fortune'un konusu da tahmin edebileceğiniz gibi Paralı Askerleri işliyor.

Para & Kan

Oldukça etkileyici görünen bir FPS olarak tasarlanan Soldier Of Fortune'da bir paralı asker grubunu yöneterek, dünya için son derece kötü planları olan kötü kaipili teröristleri haklamaya tabi bu arada patronlarımızı memnun edip daha çok para kazanmaya çalışacağız.

İlk bakışta Soldier Of Fortune'u diğer FPS'lerden ayıran fazla bir özelliği varmış gibi görünmüyor ancak diğer etkileyici FPS'lerden farklı olan ve bizleri heyecanlandıran bazı özellikler var ki, bu oyunu oynamak için

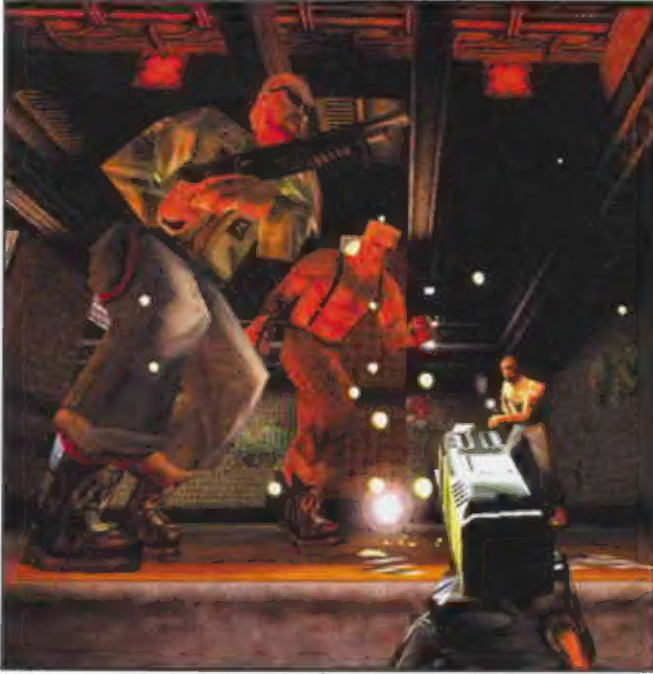
hepimizi sabırsızlandırıyor.

Bir oyunun belki de en önemli özelliğinin konusunun çekiciliği olduğunu kabul etmek lazım. Bir anlamda, hiç bir masrafa gerek bırakmayan, tanınmamış oyuncularla çevrilen sıradan bir aşk filminin hasılat rekorları kırmaya veya

Blair Witch gibi sinema öğrencilerinin bitirme ödeviymiş gibi görünen filmlerin yüz milyonlarca dolar kazandırmaya neden olan "sürükleyicilik" faktörünün bir oyun için de son derece önemli olduğunu daha önce de gördük.

Soldier Of Fortune da her şeyden önce, ekran karşısındaki oyuncuyu hızlı bir aksiyon filminin içindeymiş gibi hissettirmek ve oyuncuyu oyunun sonuna kadar sürüklemek iddiasında.

Bu iddianın gerçekleşmesi için gerçek hayattaki silahlar ve paralı askerlikle ilgili her şey hakkında detaylı bir araştırma yapılmış. Hayatını paralı asker olarak kazanmış yaşlı bir kurt olan John Mullins'in de ekpte danışman olarak görev alması şimdiden pek çok kişinin ilgisini bu oyuna yöneltmesine ne-



kaşınılsa da bir de gavurstanlarda Mercenary olarak tanımlanan paralı askerler vardır. Bu insanların bazıları kiralık katil olarak çalışsa da, herkesin bildiği gibi ordu kuramayacak kadar fakir Afrika ülkeleri veya petrol zengini Arap ülkeleri veya zengin işadamların korunmaları için profesyonel güvenlik elemanları kiralayan şirketler vardır ki bu şirketlerin kiraladıkları askerler de genellikle Soldier Of Fortune denir, aynı paralı askerlik camiası için yayın yapan ünlü

olarak bilinirler.

Hala yazdıklarımı anlamamış olanlar için kısa bir paragrafta kısa bir açıklama daha yapacağım. Diyelim ki bu aralar askeri bir operasyon yapmanız gerekiyor. Bu işi tek başınıza yapamazsınız hatta bu işten anlamazsınız bile belki. Hemen ben, Sinan, Mad Dog, Ozan, Tuğbek ve Banu'dan oluşan grubumuzu anıyorsunuz.





den olmuş durumda.

Ancak bir aksiyon oyunu olması, Soldier of Fortune'u Doom veya turevleri gibi "salla memiyi gerisini unut" türü bir oyun yapmıyor. Aksine, oyunun içeriği ve teknik özellikleri gereği, bazen Thief'deki gibi gölgeler içine saklanıp, kalabalık bir terörist grubun arasından sızarak kaçınan rehaneleri kurtaracak, toplamamız gereken bilgilere ulaşacaksınız veya Duke Nuke'mdeki gibi elinize silahı alıp Allah ne veriyse dalaacaksınız şerrefsizlerin arasında. Ama nereye ateş açtığınıza dikkat etmeniz gerekecek. Raven'in geliştirdiği GHOUL isimli teknoloji sayesinde düşman birimleri tam 26 ayrı "kanayabilir" bölgeye ayrılmış durumda. Rakibinizi önce elinden vurarak ateş edemez hale getirdikten sonra, bacaklarından vurarak kaçamaz hale getirebilir, sonra da öldürmeyecek ama sürün-

derecek bilimin yerinden büyük bir zevkle, tadını çıkartarak çıkartılabileceksiniz. Bu da eşittir, Amerika ve Avrupadaki şiddet karşı kuruluşların tepkisi ile bütün teröristlerin yeşil zombilere dönüşürdüğü ikinci bir versiyonun çıkması bekleyebilirsiniz (bakınız Carmageddon 2).

Yapay Zeka

Tek kişilik her oyun için geçerli en önemli başarı kriterlerinden birisi de yapay zekadır. Karşımızdaki düşmanın hareketlerimize insan gibi repli vermesi, gerçek bir insan gibi düşünüp hareket etmesi hepimizi heyecanlandırır. Ancak oyunun yapımcılarının yapay zeka konusunda ilginç teorileri var. Bir düşman askerine insaninkine benzer bir zeka yüklemenin çok da zor olmadığını ama bilgisayarın klavyesi ve mouse gibi sınırlı imkanları olan oyuncunun bu

duğunu savunuyorlar.

Aslında hakları da yok değil. Gerçek hayatta yapabildiğimiz pek çok şeyi, bilgisayarın klavye ve mouse'unun yardımıyla yapamadığımızı düşünürseniz bilgisayarın yönettiği askerlerin de yeteneklerinin biraz kısılması son derece adil ve oynanabilirlik açısından zorunlu bir davranış.

Delinen Duvarlar, Havaya Uçan Araçlar

Oyun için yapılan silah araştırmaları sonucunda programcılar, silahların etrafı etkilerini de oyuna eklemeyi başarmışlar. Hangi silahla kapının arkasında saklanan bir teröristi vurabileceğinizi veya Hollywood filmlerindeki gibi bir aracı hangi silahla havaya uçurabileceğinizi düşünmek veya öğrenmek size kalıyor. Ama benim tavsiyemi sorarsanız, 22 kalibre bir Desert Eagle buldunuz mu oyunun tadını çıkartmak için sağa sola ateş etmeye başlayın önce, sonra Save ettiğiniz yerden oyuna devam edersiniz (Sakin bunları gerçek hayatta, okullarınızda yapılan denemeye kalkmayın.. Zaten kızlar mail atıp duruyor, küçük kardeşlerimizi şiddete yönlendiriyorsunuz diye. Aman! Barışçı olun, sevin, sayın, kardeşlik, aşk, çiçek, böcek, bört, bört.)

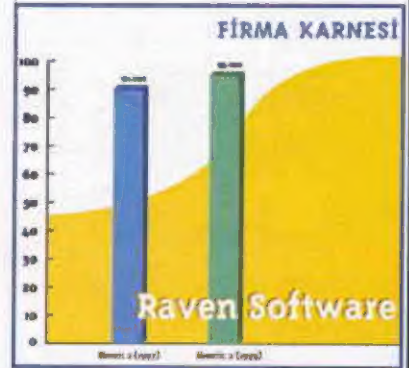
Bekliyoruz

Quake II motorunun inanılmaz bir şekilde değiştirilip geliştirildiği ve FPS hayranlarının merakla beklediği Soldier Of Fortune, uzaylıları ve canavarları vurmaktan bıkmış ama SWAT 3 veya Rainbow Six gibi ağır oyunlarla da uğraşmak istemeyenler de dahil herkesin kalbini çalacak gibi görünüyor. Multiplay arenalarda pek çok kişinin arkadaşları ile ava çıkacağını veya Internet üzerinden oyunlara katılmak için kendilerini pazarlayacağını (gerçek bir paralı asker gibi) şimdiden tahmin edebiliyoruz.



Oyunu heyecanla bekleyin, bu arada yüzdüğünüz suyu bulandıranlar olursa cücüklerini dürebilmeniz için profesyonel "yardım" hizmeti verdiğimiz de unutmayın. Menejimiz YİM'e bir telefon edin ve şartları konuşalım. Ama uyarımadı da demeyin. Ucuz değiliz. (Banu için bir mezar yeri satın almak ne kadara patlar haberinizi var mı?)

Cem Şancı



Soldier of Fortune

Yapımı: Raven Software	İLK İZLENİM
Çıkış Tarihi: 2000 Baharı	
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
Pentium 200, 48 MB Ram, 3D ekran kartı	
İlk İzlenimi Karşı	

Bize Göre: Soldier of Fortune'un Half Life'ten tahından etmesi bekleniyor. Oyun içinde hikayeyi ilerleten Half Life-vari ara sahneler yer alacak. Düşman birimlerinin 26 ayrı yerinden vurulabilmesinin ise oyuna bugüne kadar görülmemiş bir atmosfer katacağını düşünüyoruz. Oyunun gerçek bir Paralı Askerin, John Mullins'in danışmanlığında geliştirilmiş olması ise gerçekçilik konusundaki şüphelerimizi dağıtmaya yetiyor.

ALONE IN THE DARK 4

Biliyorum çok olacaksınız ama Resident Evil bu dünyada ilk ve tek değil.



Alone in the Dark

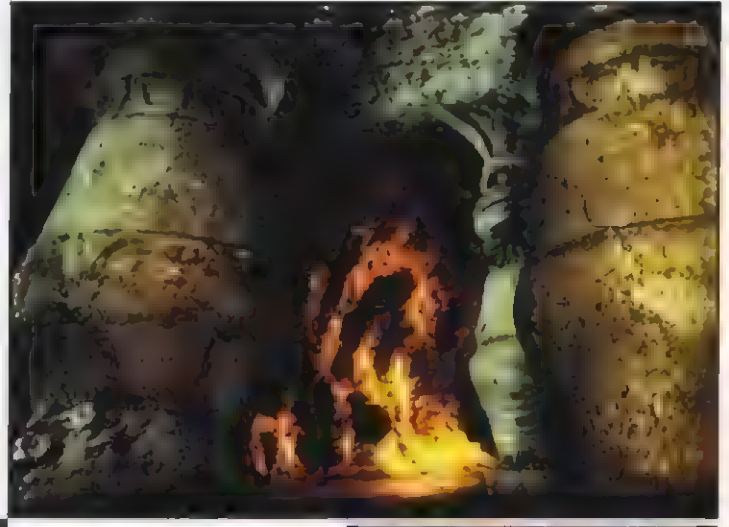
1 993'de bir bilgisayarcıya oyun almak için girdiğim de benimle hiç ilgilenilmesine sınır olmuştum. "Acelemlerim var şu oyunu almak istiyordum" turunden bütün ısrarlarımı, "Tamam abi, bir saniye, şimdi geliyorum!" diye geçiren bi bilgisayarçı'nın oturduğu ekran karşısında neyle uğraştığını merak edip başımı ekrana bilgisayarının kafası arasına soktuğumda iki şey oldu. İlk bilgisayarçı, "Abi çekil göremiyordum!" diye bağırmağa başladı, ikincisi ise "Ben de bu oyunu istiyordum!" demeye başladı.

Efsane Geri Dönüyor

O tarihlerde herkesi bu kadar etkileyen oyunun adı Alone in the Dark idi, ve bu gunku Tomb Raider'ların, Resident Evil'ların atası olan oyundu. Bilg sayarların henüz 386 işlemci, Ramların 2 MB,

Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fikrinin henüz keşfedilmediği (ve senin henüz basımına musallat olmadiğin - BLX) bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grup, altı sene sonrasının Resident Evil'leri ile boy ö çeşecek kalite ve sürükleyicilikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamışlardı. Bilmeyenler için söylemek istiyorum: oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the Dark'ı oynamış olanlar, Resident Evil'i oynarken hiç yabancılaşmamışlardır.

Bir dönem bütün oyunseverle-



gelen haberler arasında. Gerçi şu hal ile Resident Evil gibi rakiplerinden pek farklı bir şey vaat edemese de, Alone in the Dark serisinin deneyimli olarak, ses, müzik, kurgu ve sunumun harika bir birleşiminden oluşacak oyunu oynamak için değil, seyretmek için bile alanlar olacaktır diyorum. Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oynanan sinema filmi tadında oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmıştı. Tekrar aynı hileye başvurucaklarından emin olduğum Darkworks'un bu planlarından elbette şüpheli değilim.

Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yönetebileceğimiz oyunda, senaryonun her karaktere göre farklılıklar gösterecek olması oyuncunun oyundan sıkılmasını da önleyecek gibi görünüyor.

Bekliyoruz

Bir zamanların mucizevi oyunu Alone in the Dark'in yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu seri en azından son bir şans hak ediyor, ama bana soracak olursanız karşımıza çıkacak oyun ra-



kipleri piyasadan silinme tehlikesi ile karşı karşıya bırakacaktır.

Cem Şancı

ALONE IN THE DARK 4

Firma: Darkworks

Çıkış Tarihi: 2001 Başı

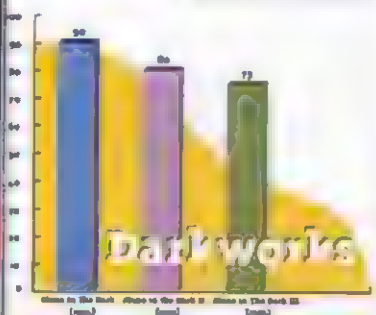
Teknik Sistem İhtiyaçları

PII400, 32 MB Ram, 3D Ekran kartı

İlk İzlenimi Çok İyi!

Bize Göre: Alone in the Dark eski bilgisayar oyunları arasında bir kulludu. Dime 2 RTS'ler için neyse, Wolfenstein 3D veya Doom FPS'ler için neyse, Alone in the Dark da 3D Aksiyonlar için odur. Uzun süredir unutulmuş bu oyunun yeni teknolojinin desteği ile geri dönecek olması rakiplerini korkutup, oyun severleri heyecanlandırarak gibi görünüyor çünkü Alone serisinin özelliği, oyunun teknik yapısından daha mükemmellik değil, konu, hikaye, anlatım ve görsel-ışitsel efektlerin en çarpıcı şekilde kullanılmasıydı. Uzun lafın kısası yeni oyun, eski oyunun mükemmel tasarımları tekrar edebilir. Oyun dünyası ciddi bir sallantı geçirip kendine gelmek arında kalacaktır. Her zaman olduğu gibi, bekleyip göreceğiz.

FİRMA KARNESİ



LEVEL

1999

BİR YILIN BİRİKİMİN ÖZETİNİ YAPMAK İÇİN BİZİ BİR YILIN EN İYİ AYI BOYUNCA İNCELENEN YÜZLERCE OYUN BELİRLİ BİRİNİ SEÇİP İYİLENDİRİP AMA HELE MİZİN, EN AZINDA BİR ÇOCUMUZUN İZİNİ VER ETMİŞ BAZI OYUNLARI OLDU 99 YILINDA OTURDUĞU YERDEN DÜŞÜMÜZÜ KEDEN OLAN, BİZİ HEYECANLANDIRAN, HATTA BAZEN GÖZLERİMİZİ YAŞARTAN EN GÜZEL "OYUN" ANLARIMIZI BİZİ YAŞATAN BAZI OYUNLARI SİZLER DE BU OYUNLARLA GEÇİRDİNİZ KOKA BİR YIL BEĞENDİREBİRDİNİZ, YEMERK LİVELİNİZİ GÖSTERDİNİZ, İYİNİN KÖTÜDİN AYRILMAKINDA ROL OYUNLARI İYİNİN BİR TİYATRENDEN HENÜZ ADIYALAN ATMIŞKIN İTİRSİNİZ, BİZİM BİRİKTİRMEKAMIZA DÖNÜP GEÇTİĞİNİZ YILAYLA BİR BAKIŞ ATALIM, BİZİ BELENDİREN, GÖTÜREN, HEYECANLANDIRAN OYUNLARA SONER KEZ DAHA BAKALIM. VE BÖYLECE ORTAYA ÇIKSIN GERÇEK, ON İKİ AYDAN BERİ VERİĞİNİZ OYUNLARI BİZİM KANAATIMIZLA BİRLEŞTİRİNİN SONUCUNDA HANGİ OYUNLAR SİZİ BİRİNCİLİKLE BİTİRMİŞ, HANGİLERİ KALMIŞ...

AGE OF EMPIRES 2

THE AGE OF KINGS

Gerçekten, 1999'un en iyi oyunu belirlerken şimdiye kadar hiç olmadığı kadar zorlandık. Half Life, Unreal Tournament ve Baldur's Gate gibi kendi türlerinde bir numara olan oyunlardan sadece biri Yılın En Büyük Hiti ödülünü alabilecekti. Ve sonuna kadar başa baş giden oylamalardan rakiplerine nazaran yenik, ama aslında kokten çok daha eskilere uzanan bir oyun güneş gibi doğdu. Ve işte, hepimizin aylardır beklediği an geldi. Artığınız oyların, bizim geceleyi boyu süren tartışmalarımızın sonucunda ortaya çıkan sonuç 1999'un en iyi oyunu Microsoft'tan Age of Empires 2: The Age of Kings.

1999'un en iyi oyununun Real Time Strateji türünden çıkması açıkçası bizi çok şaşırttı. Çünkü bu türdeki hemen hemen bütün oyunların hala altı sene öncesinin Command & Conquer'ini taklit etmeye çalıştığı bir sene geçirmiştik (bunların arasında ne yazık ki Tiberian Sun da var). Age of Empires 2 ise kendi türünü yeniden tanımlayarak, 1999'da RTS'lerin şanına kurtardı. Bir real time stratejinin gerçekçi olmasının oyun zevkini ve oynanabilirliği bozmak için bir mazeret olmadığını, en mükemmel şekilde bize gösterdi. Birçok birlik arasındaki denge konularını hepsinin birbirinden farklı olmaları, basit olduğu halde üzerine uzun uzun düşünmeyi gerektiren kaynak yönetimi, buna tabii ki bir strateji oyununda bile zor bulunan genişlikte bir teknoloji ve gelişim ağacı Age of Empires 2'nin, benzerlerinin arasından bir anda sıyrılmasını sağladı. Tabii, oyunun mükemmel online yaklaşan Multiplay desteğinden ve diğer oyunculara karşı bir satranç oyununa yakışır düzeyde keskin stratejiler geliştirmenize olanak sağlayan ama "Her zaman cakaşan mürk

ve karşı konulamaz bir takik" oluşturulmasına da asla izin verilmeyen iç yapısından bahsetmeden geçmek olmaz. Açıkçası ilk oyunu da beğenmiştik, ama yapıcı firma Ensemble Studios'u bu oyuna harcadıkları emek nedeniyle gerçekten tebrik edilmeyi hak ediyor.

Tabii, Age of Empires 2'nin uzak da olsa bir diğer artısı, en sonunda tarihi bir oyunun Türklerin tasulyeden değil, karşındakileri tireten bir güç olarak yansımış olması. An bittinde yenikler sanki şapırmış gibi "Allah Allah" demese.



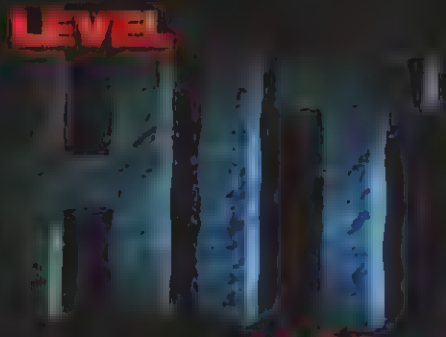
Diğer Adaylar

2. UNREAL TOURNAMENT

3. HALF LIFE

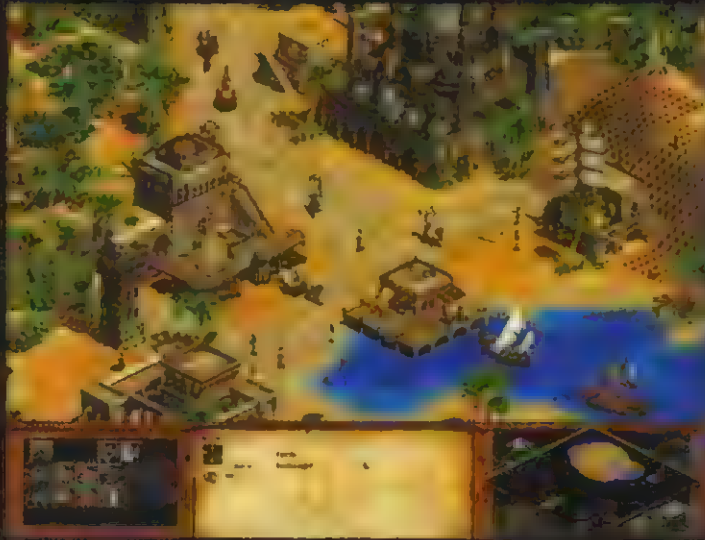
4. GABRIEL KNIGHT 3

5. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



1999

EN İYİ OYUN



FPS TEK OYUNCU

HALF LIFE: DAY ONE



Açık bir şekilde söyleyelim, Half-Life çok da başarılı bir oyun değil. Geçen yıl hazırladığımız Best 20 of 1998 listesinde, internette dolaşan beta versiyonu sayesinde sonunda 20. sıradan girer Half-Life, kendi türünde bir numara olmayı başarısıyla hak ediyor.

(Half-Life'ı çiseleyen bir Ocak akşamı geldi Half-Life Türkiye'ye. Oyuncu fazla patrı, abartı reklam kampanyası falan da yapılmamıştı. Aslında, ama bütün oyuncuların bir kulak ayınlığı vardı. Ve geldiğinde herkes "yeni bir gün, yeni bir First Person Shooter" diye düşünerek kurdu bilgisayarna. Ve o

andan itibaren, oyun dünyasında hiçbir şey aynı olmadı. Firmaların proje halindeki oyunlarını tekrar gözden geçirmek zorunda kaldı. Oyuncular, artık "her önüne geçilmez" türü FPS'lere burun kıvrır oldu. Ve insanlarını kalzındaki "beysiz shooter" mantığını kökünden değiştirdi Half-Life.

Herşeyden önce, senaryo ve oynanış bakımından herhangi bir FPS değildi Half-Life. Amfiteamin yükü, kas yığını bir asker değil, günlük işini yaparken büyük bir kazaya yol açan, sıradan bir felâk asistanını yönetiyorduk. Ve bu sayede, daha önce hiç olmadığı kadar Gordon Freeman ile özdeşleştik. Oyun bo-

yunca karşımıza çıkan önceden hazırlanmış animasyonlar yüreğimizi ağzımıza getirdi. Black Mesa'ya yanlışlıkla salındığımız yaratıklardan, yetmezmiş gibi bizi kurtarması gereken özel askeri birlikler de pesimist düşüştü. Ve yapay zeka, özellikle askerlerin davranışları, her an arkamızda kollamamız gerektiğini öğretti bize. Paranoyanın tam anlamıyla ne demek olduğunu Half-Life'tan öğrendik.

Kısaca, Half-Life sadece bu yıl değil, geçmiş geçmiş en iyi Action oyunlarından birisi. Eğer hala görmediyse, siz aylar ve son bir yıldır hangi dağdaysınız diye merak ederim.

Diğer Adaylar

2. THIEF: THE DARK PROJECT

3. ALIEN VS PREDATOR

4. SHOGO

5. SIN

FPS MULTIPLAYER

UNREAL TOURNAMENT

Diğer Adaylar

2. QUAKE 3

3. HALF LIFE

4. STARSIEGE TRIBES

iste yine söylüyorum. Hepimiz, potansiyelini tutmuş, avatır, bir alona elemosunu kıldır, imizi avuttuğumuz Quake 3'unun gelmesini bekliyorduk. Gelmeliydi, çünkü çok önceden sözleşmiştik Quake 3'ü yılın Multiplayer First Person Shooter seçmeye. Ama Quake 3'ün bu hafta ardından öyle bir oyun

geldi ki, oraalıkta ne Quake 3'ü ne ID Software, ne de Carmack kaldı. Deyim yerindeyse Unreal Tournament, Quake 3'ü telefrag ettik.

Neydi Unreal Tournament'i bu kadar üstün kılan? Aylardır King of the Hill olan Quake 3'ü nasıl olup da tek seferde frag yaptırmıştı? Bir kere, Unreal Tournament Quake 3 gibi "basit bir alan oyunu" haline gelene kadar sulandırılmıştı. Arabirim için neredeyse yeni bir işletim sistemi yazılmıştı ve Quake 3'teki çok kuslu seçeneklerin yerine, Unreal Tournament'da her isteğinizi yapmanıza izin veren karışık ama çok kullanışlı bir sistem vardı. Arabirimün ötesinde, oyunun aslında da Unreal Tournament Quake 3'ü havada tutup yere çalyordu. 50'den fazla harita, klasik Deathmatch oyun türünün harikinde, takım çalışması gerektiren Domination, Assault, Last Man Standing gibi yeni ve yaratıcı oyun türleri geliştirilmişti. ID Software'in yaptığı en bu-

yuk harita team-play'i tamamen bozvermesi oldu. Üstelik, Deathmatch oyunlarında bile Quake 3'ü birçok yönden geçiyor Unreal Tournament. Yıllardır kullananları ve artık oldukça sıkıran Shotgun-Rocket Launcher-BFG kullanışının yerine Razor Blades, Redeemer, Bio Sludge çok daha yaratıcı olan, dengeli silahları vardı. Her zaman için oynayacak bir oyun bulmak ve görmek çok kolay. Grafikleri (her ne kadar Quake 3 kadar olmasa da) çok kaliteli, ama müzikleri bir harika. Ve id'ingimden edemeyeceğim, bolların yapay zekası FPS tarihinde hiçbir açacak düzeyde. Birçok dergi tarafından yapılan hatalı sudur ki, oyunun yapay zekası kodu, size karşı "ne kadar iyi oynadığına göre belirlenir. Yani iş. Yapay zeka, "insan davranışına ne kadar yakın" davranışına göre belirlenir" diyorlar biz. Unreal Tournament oynarken birçok durumda kimin bot, kimin oyuncu olduğunu anlamakta zorlanacaksınız.





REAL TIME STRATEJİ

HOMEWORLD

Diğer Adaylar

2. DUNGEON KEEPER 2
3. CAESAR 3
4. TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
5. COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Dünyam yaratacak derecede yenilik içeren oyunların görünümleri her geçen gün değişiyor. Nesi oldu bilmiyoruz, ama 1999 yılında birçok oyun türünde devrim yaratacak nitelikte yeniliklere sahip oyunlar piyasaya. Homeworld de daha önce birçok oyunun vaat ettiği yeniliklere bir adım daha yaklaşmaya mahkum etti, ama daha önce de 3D olduğunu iddia

eden birçok strateji oyunu görmüştük ve hepsi şimdi "oyunların özlüğü" sibrin altında beklemekte. Mezarlığındaki yerlerini almış durumda olanlar... İlk defa gerçekten üç boyutlu olmayan başarılı bir savaş ortamı tek kişilik oyunda tasarlanırsa bir başarı. Multiplay'de hanka bir denge, muhteşem grafikler, RTS'lerde daha önce kullanılmayan yeni bir coğrafya, coğrafya ve teknoloji, ve teknoloji... Zorlanmadıkça... Bir oyunun daha önce bunu nasıl düşündüklerini düşünmelerini dediren basit yöntemlerle oyuncu dostu haline getirilmesi. Evet, daha önce birçok oyun bunun vaat etmiş ve... Homeworld... Homeworld, şu an derinleştiği bulunan "En Saygıdeğer On... Oyun'un bulunduğu CD kutusu... bundan yorun almış durumda... evrenin sonuza kadar... Bolmuş bir için, alt okuduktan... gereğini sağlamak için verdikleri

destansı savaş konusunu alan Homeworld, real time strategy türüne... tanımlıdır. Herseyde... önce, klasik 2D ekseninde geçen RTS'lere, 2 boyutunu da ekledi... Ama monitörler iki boyutlu gör... türleri üreten cihazlar, yani... ekine üçüncü boyut geldiğinde... kontroler arap, sağına dönüyor... Homeworld mükemmel arabirim... sayesinde bu karmaşayı ortadan... kaldırmayı başarıyor. Homeworld'un bu kadar başarılı olma... sının tek sebebi bu değil. Mu... kemmel bir hikaye, çok iyi bir... grafik yapısına sahip olduğuna... ile, en düşük konfigürasyonlarla... ile çalışabilmesi ve dengeli bir... multiplayer seçeneği Homeworld'u 1999'un en iyi Real Time Strategy seçmemizdeki en... büyük etkiler... Not: Yılın oyununu aynı zamanda kendi türünde de değerlendirmeye almanın haklılık... Of Empires 2'yi Kraken... mesinden çıkarttı



TURN-BASED STRATEJİ

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Diğer Adaylar

2. HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Kendisine saygısı olan gerçek bir oyuncuyu hareket ettirmeniz için ona tek bir kelime söylemeniz yeterlidir. Civilization Bilgisayar oyunlarının babası sayılan ve bir çok oyunun atası olan Sid Meier'in bu oyunu, yüksek tasarım, sivilizasyon, senaryo, ikinci oyunun sonunda bir koloni gemisi... sonuğunda... tamamlanmış... alması ile sona eriyordu. Ve... dünya üzerindeki on milyonlarca... Civ fanatığı, tam uçucu... bekleyişin ardından, bu kolonistlerin başına ne geldiğini Alpha Centauri adı başyapıtta öğrendik... öğrendikleri bir başka şey... klasik sıra tabanlı strateji... emedici, Sid Meier'in bilgisayar... oyunun dünyadaki bir num... dena olduğu ve Alpha Centauri'nin gerçek strateji... bu... imetli olduğuydu (pardon, bu... sey birden öğrenmişler)

İlk başla görüşü hakkında... ile... bir görünüm Alpha Centauri... kaç saat saat oynaduktan sonra... Homeworld'a harcandığı emek... havalı qucu ve mükemmeliyeti

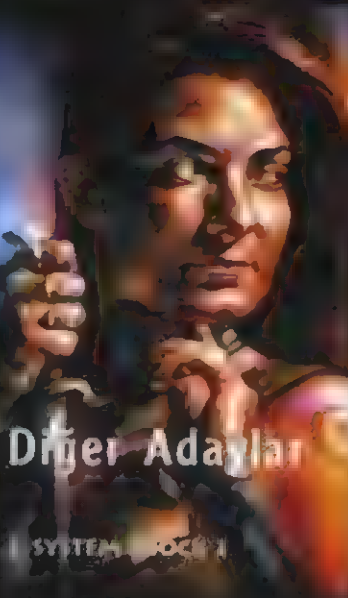
özellikle... kalması... dedi: "Sid Meier... sahip grubu ayıran kolonist... in Alpha Centauri üzerinde... niyet kurmaya çalıştığı oyunda... modüler birimler, diplomasi, dö... etki, gezegenin doğası... münka mekanizması gibi... kadar gün ışığı görmüş... daha... Alpha Centauri... de... ve uzay... orat... rak elde edilen "geleceğin... noel'i" idi. Bu... bu... eller boyunca... başında... kılınıp kılınmaz... neden... olansın da... Alpha Centauri... gemi... emek... emek...





ROLE PLAYING GAME

BALDUR'S GATE TROUBLED TIMES



Diğer Adaylar

1. SYSTEM SHOCK 2

2. FALLOUT 2

3. DARKSTONE

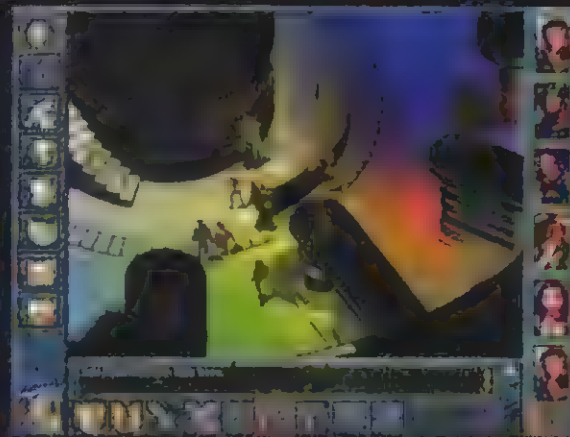
4. GORKY 17

Gençlikten itibaren "hortlayan" RPG türünün geçen sene içindeki tartışılmaz birinci Baldur's Gate idi. Candlekeep şehrinde manevi bir barmen'in ölümünü almak için başladığımız macera, oğru bir tarzıyla ve oyun lanetiyle ilgili çok farklı bir boyuta taşındı. Toplam süresi saatler değil günler sürdü. Sine sipir olan Baldur's Gate, şimdiye kadar AD&D kuralının en sık biçimde kullanıldığı RPG idi.

Boylece, gerçek Baldur's Gate RPG'nin aynı zamanda milyonlarca peşinden sürüklenen zevki bu oyun haline de gelebileceği ispatlanmış oldu. Gerçek zamanlı grafikler, görsel amaçla kullanılan bir sıra listesi, dahi olan savaş sistemi, savadığınız kelimelerde tam bir

inanimasyon kuranlar izin veriyor. Grubunuza dahil ettiğiniz karakterlerin düşünce yapısı birbirleriyle uyumda değilse, bu karakterlerin arasında önce tartışma, daha sonra da ölesiye bir çatışma çıkabiliyordu ki, bu oyunun başka hiçbir RPG'de göremeyeceğiniz bir gerçeklik katıyordu. Grafik yapısı olarak kromometrik bir sistem kullanılmıştı. Özellikle savaş sırasında yapılan hareketlerin efektleri göz dolduruyordu. Ses kalitesi olarak ise şimdiki

göze kadar bir FRP severin bilgisayarında daha gerçekçi bir tecrübe yaşamadığından eminim. Bir ormana girdiğinizde etrafınızı saran seslerin zenginliği (Surround Sound teknolojisi sağolsun) sizi ormanda olduğunuzu neredeyse hissettiriyordu. Tabii her gülmeye değenler olduğu gibi, Baldur's Gate'in de bazı eksik yönleri vardı ki, bunların en önemlisi 82000'e sınırlı olan ve en fazla 7. seviyeye kadar yükselmenize izin veremeyen experience sistemiydi. Bu



dört ay kadar sonra piyasaya sürülen Tales of the Sword Coast eklenmiş paketi ile düzeltildi. Ve bir sene içinde toplam 100 saatini Forgotten Realms in Sword Coast kesiminde geçiren oyuncular 2000 ortasında çıkacak olan Baldur's Gate 2: Shadows of Amn'i beklemeye koyuldu.



ADVENTURE

GABRIEL KNIGHT

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Diğer Adaylar

1. DISCWORLD NOIR

2. OUTCAST



Ve yılın en yakışıklı kahramanı, ödüllü Gabriel Knight'a geliyor. Dark kot pençionlu ve onu tamamlayan beyaz t-shirtli ile Gabriel, buçuk karakterlerle dolu oyun dünyasında resmen kimizdir. Neler diyorum ben! Yani yanlış anlamayın oyunda biraz daha çok çeken efektler ki Grace Nakamura.

Efektler Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'in yılın adventure oyununu olmasının sebebi ne Gabriel ne de Grace. Gabriel Knight

adventure oyunlarının korunmasına alınmış kelaynak muamelesi gördüğü bir dönemde türün seviyelerinin yuzunu güldürmeye çalışarak tek oyun oldu. Konuşmalar, grafik oynanabilirlik, Gabriel Knight'ın aklınıza gelebilecek her konuda diğer adventure oyunlarının tümüne açtık bir farkı taşıyor.

Ama kuşkusuz Gabriel Knight'ın en güçlü olduğu konusundaki hikayesiydi. İnanılmaz derecede derin ve kapsamlı hikaye için James Jensen'in çok uzun süre araştırma yaptığı belli oluyor.

SPOR

FIFA 2000

Diğer Adaylar

2. NBA 2000
3. CHAMPIONSHIP MANAGER
4. NFL 2000



Bir sezonun en güzel anlaşıyor. Evet, tahmin ettiğiniz gibi, yakın en iyi spor oyunu yine EA Sports'ten çıkıyor. Bu defa, ayar oyunları arasında bir oyun oynamasının bir keder kırması değil, sürekli oynamaya sunduğu daha önce görülmemiş. Gerçekten, Fifa serisi bir kenara, 1999'un en iyi spor oyunu adaylarına bakacak olursanız, en iyi beş oyunun üçünü EA Sports yapmış olduğunu görürsünüz. Fifa

DRIVING

RE-VOLT



Diğer Adaylar

2. MIDTOWN MADNESS
3. DRIVER
4. GP 500
5. NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Sadece oyun değil, aynı zamanda bir tür ticaretin de gerçekleştiği bir ortam. Bu aynı zamanda, oyunun bir vericiden bir alıcıya, hatta bir alıcıya birden fazla kişiye, farklı bir şekilde dağıtılması anlamına da geliyor. Bu, vericiden bir alıcıya, hatta birden fazla alıcıya farklı bir şekilde dağıtılması anlamına da geliyor. Bu, vericiden bir alıcıya, hatta birden fazla alıcıya farklı bir şekilde dağıtılması anlamına da geliyor.

FANTEZİ SIMULASYON

DESCENT FREESPACE 2



Diğer Adaylar

2. XWING ALLIANCE
3. HEAVY GEAR 2
4. MECH WARRIOR 3
5. ROGUE SQUADRON

Yeni bir simülasyon türü, yeni bir dünya ve griffin simülasyonları" diye yeni bir oyun türü de yaratamadı. Simülasyonun sonundaki "Fantazi" kelimesinin taşıdığı anlam, günümüze kadar kaçırılmış olanları dışında kalan her türlü donanımı uçurduğunuz, sorgudunuz ve kullandığınız oyunun ifade etmek üzere orada

Her türlü uzay ve mekân simülasyonunu bundan sonraki yıllarda bu kategori altında değerlendireceğiz. Bu karara, uzun bir süre gerçek "gerçek" simülasyonlarla henüz yapılmamış araçların simülasyonlarını aynı kategori altında incelemenin büyük bir haklılık olduğunu düşündüğümüz için karar verdik.

Bu yıl birincisini verdiğimiz gelecekteki Yılın Hikaye Fantazi Simülasyonu ödülünü açık ara farkla Descent Freespace 2 alıyor.

1998'de de yılın en iyi yirmi oyunu arasında dokuzuncu olarak göstermiştiniz Descent Freespace 2. Peki bu senisi bu kadar iyileştiren ne? diye soracak olursanız, ben de sorunuza "ilk oyunda olduğu bütün ama bütün eksiklerin giderilmiş olması, atmosferin bir bir şekilde kesilebilecek kadar yoğun olması, ana gemilerin üstünden uçarken kendinizi "minicik" hissetmeniz ve yol açan o muhteşim boyut hissi, kanınızda adrenalin oranının 1450'yi geçmesine yol açan yoğun savaş sahneleri, bir uzay si-

mulasyonunda ilk defa olarak "örneğeden hazırlanmış" sahnelerin kukla animası, destansı boyutlarda ve etkileyici bir senaryo, kâhnela bilinen en korkunç olayla son bulan hikaye anlatımı (sırf ne olduğunu söyleyip bütün heyecanının örne etmek vardı ya, dur bakalım) oyunu birliğinde size "bu oyunun üçüncüsü ne zaman çıkacak?" diye inim inim inleyen süper heyecanlığının hancinde mîr" diye soruya cevap verdim. Ve böylece "Bilinen evrende kurulu en uzun cümle" ödülünü almanın yanı sıra, ülkemizde halka büyük ölçüde yerilen Freespace serisini etkilediği yere gelmesi için üzerime düşen vazifeyi yerine getirmiş olurum. Ve ayrıca, bu yıl verdiğimiz "En İyi ve Dumur Edici Bölümler" ödülüne de layık olduğunuz "Fantazi Simülasyonu" ödülünü de huzurlanmada Freespace 2'ye veriyorum. Hala bu oyunu almadıysanız, hayatınız Boğaz Köprüsü trafiğinde karşı doğruya girsin (Böylece Aranızdan birisi bu beddua'nı daha önce hiç etmiş mi? Bilmek istiyorum).

ACTION ADVENTURE



USAF

Jean's young V. Bessou'de yıldı ve 99'u hanka bir simülasyon ile kapattı. USAF, bir jet-avcı sim'inde görmek istediğiniz her şeyi baştan sona eksiksizce size sunuyor. Bir kere Mig-29'dan F-16'e, A-10'dan F117'ye milenyum teknolojisi F-22'ye, emektar F-105'e değişik amaçları için değişik zamanlarda üretilmiş kusurlu uçma olarağına sahipsiniz. Her uçağın uçuş dinamikleri, az çok karakteristik özellikler taşıyor ve diğerlerinden farklı. Ayrıca geçmişteki Vietnam, günümüze

nispeten yakın bir zamana konulan Körfez Savaşı ve olağan bir yarıdan gelecekte geçen düşürünü Avrupa savaşı gibi farklı dönemleri içeren senaryolar sayesinde oyundan sıkmanız hiçe geçiliyor. Yine de kendi görevlerinizi yaratabileceğiniz oldukça iyi bir görev editörü de USAF'in içinde mevcut. Bu da yetmezse sansız internet üzerinden doğrudan düşmanlara karşı deneme fırsatınız da var. Zorluk ne profesyonel ne de çerez düzeyinde, idisinin ortasında dengede duruyor, yani çok fazla kasiç değil. Uçabileceğiniz uçakların ve oynayabileceğiniz senaryoların çeşitliliği, sanki tek bir simülasyon parasına birden çok simülasyon satın almanız

sağlıyor. Grafikler, özellikle de roketlerin arkada bıraktığı duman gibi etkiler çok iyi. Yeryüzeyinde ki dokular aşırı ayrıntılı ve oyun bu açıdan neredeyse Flight Simulator 2000 ile yarışıyor. Yüksekten uçarken aşağıya muhteşem görünüyor. Her güzelin olduğu gibi USAF'in de bir kaç görmezden gelinebilecek kusuru var tabii. Yine de yakın uçarken detaylı kaplamaların beklentisi hızla bir anda düşmesiyle oduyorsunuz bir de yakın dokularda bozulmalar olabiliyor. Yine aynı nedenden dolayı oyun 64 MB'a bile biraz burunluyor. Bkz: şu bir PC işlemcisi dışında fazla bir eksiği yok gibi. USAF' geçtiğimiz yıl tanıştığımız en iyi bir oyunlardan biri.

Diğer Adaylar

2. FLIGHT SIMULATOR 2000
3. FLANKER 2
4. MIG ALLEY

TAKTİK SAVAŞ

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR



Diğer Adaylar

1

1997'de, bir yazar Red Storm Entertainment isimli bir oyun geliştirme

firması kurdu sessiz sedasız. Bir seneden biraz daha uzun bir süre sonra bu şirket, yine sessiz sedasız, Rainbow Six isimli bir oyunu piyasaya sürdü. İlk bakışta First Person Shooter'a benze-

yen bu oyun, aslında tamamen yeni bir türün başlangıcı idi. Taktik Savaş Simülasyonu. Rainbow Six birçok oyuncu tarafından sevildi. Klasik shooter mantığından uzaklaşıp, bir takımı uyarak ve takım halinde hareket etmeyi ön plana çıkartan ve bunu yaparken bir Action oyununun heyecanını da içinde barındırmayı başardı. Ama yeni bir tür yaratmanın en büyük zorluğu olan daha önce denenmemiş olmanın getirdiği bazı hatalar yüzünden yılın oyunu olmamıştı (çoklu buglar, yapay zekanın sallanma olmasa, grafiklerin zayıflığı).

1999'un ortalarında Tom Clancy'nin aynı adlı romanından uyarlanan ikinci oyun olan Rogue Spear'da, tıpkı ilk oyunu gibi, uluslararası bir anti-terorist

timinin yönetimini ellerimize verildi. Her an tek kurşunla ölmeye riskli, takım halinde düşünmek zorunda olmak, görev öncesinde yapılan detaylı plan aşamasının oyuna katıldığı stratejik derinlik sayesinde Rogue Spear'ın ilk oyunun çok ötesine taşıdı. Üstelik ilk oyundaki hemen hemen bütün hatalar da düzeltilmişti. Multiplay yönünden de mükemmel yaklaşan Rogue Spear'ın tek eksiği, ilk oyundaki gibi takım savaşı simülasyonundan "Rehine Kurtarma Simülasyonuna" dönüşmüş olması ve bu nedenle yukarılandığı aşırı zorluğu.

Herşeyi Tağmen Rouge Spear taktik savaş simülasyonları arasında her yönüyle liderliği hakeden tek oyun. Hala tartışmadysanız çok şey kayıyorsunuz demektir.

ACTION ADVENTURE

OMIKRON THE NOMAD SOUL



B

u yılın en çok beklenen ödülleri olan En İyi Aksiyon-Adventure dalında oldu. Kılmız çok rahat. Çünkü Omikron: The Nomad Soul hem aksiyon olarak hem de Adventure olarak tüm rakiplerinden çok daha iydi. Bunun en önemli sebeplerinden biri aksiyon ile adventure'in birbirinden tamamen ayrılmış olmasıydı. Hatta aksiyon ögesi FPS ve doğu olarak kendi içinde de ikiye ayrılmıştı. Bu üç ögenin zorluk dereceleri kendi içinde ayrı ayrı ayarlanabildiğinden oyuncunun hangiisine ağırlık vereceğini de seçme şansını oluyordu. Omikron

serinin geniş yapısı, güçlü hikaye örgüsü, iyi grafikler... Omikron hemen her konuda bizden fazlasıyla takdir toplamayı başardı. Zaten bu ödül onun aldığı tek ödül değildi; ses/müzik, grafik ve dizayn dallarında da Omikron bizden ödül almayı başardı.

Diğer Adaylar

2. NOCTURNE

3. RESIDENT EVIL 2

4. HERETIC 2

PLAYSTATION

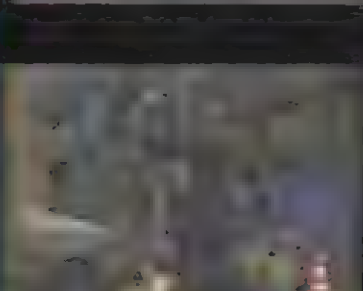
1999

Level Dergisi olarak, sanal ortamda gerçekleştirmiş bulunduğunuz güzellik yarışmasının sonuçlarını sizlere sunuyoruz. İşte bests of the last millenium



1- Gran Turismo 2 "The Real Driving Simulator"

1999 yılının sonuna yaklaşırken, bu yarış oyunu, bu ana kadar Playstation'da çıkan gerçeğe en yakın araba simülatörü. Oyunda 36 farklı firmanın 594 adet arabaası ile 32 parkurda yarışılıyor. Mercedes-Benz, Opel, Renault, Subaru, Ford, Fiat, Peugeot, Aston Martin, Chrysler ve Dodge gibi, yakından tanıdığımız markaların da içinde bulunduğu bir çok Amerikan, Japon, İtalyan, İngiliz, Fransız ve Alman arabası var. Ralli arabaları, mini arabalar, lüks modeller, yarış arabaları, jip'ler, GT otomobilleri, spor modeller, eski klasik modeller ve 70'li yılların Amerika'ya ait "Muscle Car"ları ve dahası bu oyunda. Odukça zengin bir kileride sahip olan oyunda arcade veya simülasyon tarzlarında yarışabiliyorsunuz. Araba sayısının çokluğu yanında çok da fazla yarış ve turnuvalara sahip olması nedeniyle oyuncularını uzun süre kendine bağlayabilen bir oyun. Sony denir.



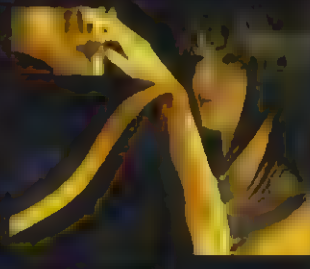
2- Resident Evil 3 "Nemesis"

Raccoon City'nin başı, bir turu zombi belasından kurtulmıyor. Umbrella Adı verilen şirket henüz deney aşamasında olan bir formülü calmak istiyince, biyolojik duzen tekrar bozuluyor ve ölü insanlar şehri isale ediyor. Her zaman olduğu gibi bu sefer de kendimizi olayların tam ortasında buluyoruz. Karakterimiz özel bir birim mensubu olan Jill Valentine. Olaylar, bir önceki oyundan birkaç saat önce başlıyor. Amacımız şehirden tek parça kurtulabilmek ve zombileri temizlemek. Resident Evil 3'ün dünyada hala milyonlarca fanatigi var. Mükemmel grafik ve ses efektleriyle gerilim-macera türüne damgasını vuran oyun Capcom'dan geliyor.

3- Final Fantasy 8

Bu kadar uzatmalı bir serinin her seferinde daha da iyileşmesi bu sefer oluyor doğrusu. Evet Final Fantasy 8, serinin bir önceki oyunundan (ve Playstation'daki

herhangi bir başka RPG oyunundan) çok üstün. Karmakansık görünen, lüden çıkamayacağınızı hissettiren sahneler, büyü, gelişmiş sistemini çözdüğünüzde, bizi



yar tarhinin en yarası oyunuydu. Karşı karşıya kaldığınız göreceliksiz. Senaryonun orijinaliği, büyük efektlerinin göz kamaşıcılığı ve Guardian Force'ların dudak uçuklatan animasyonları da bir içine girdiğinde, Playstation'da şimdiye kadar yapmış en zengin oyun olduğunu kabul edeceksiniz. Tabii ki Squaresoft'ten.

4- Metal Gear Solid Integral "The VR Missions"

Alaska sahilini çevirinde bir adada gizlenmiş bir grup terörist, dünya nüfusunun yarısını korumakla kendilerini meşgul ediyor. Eski yeni Solid Snake olarak bırakmışınız ajanlık mesleğine yaka paca tekrar sokuluyorsunuz. Göreviniz bu önemli rehineyi kurtarmak, teröristlerin tehditlerinin öddiği boyutunu araştırmak ve mümkünse önlen engellemek. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah yok. İşiniz zor. Jenerik ve özellikle de bays müzikleri mükemmel. Konusu insanı resmen kılne celiyor. Breziya düzlen gibi kanşık ve merak uyandırıcı. Seizmanyosıyla olduğu kadar yapay zekasıyla da oldukça basanık olan oyun Konami'den.



5- Tomb Raider 4 "The Last Revelation"



Güzeller güzel Lara'nın heyecanlı maceraları, yavaş ki çok yüzünü eskitiler.

6- Fifa 2000

Hala tahtı ele geçiremeyen bilgisayar tarhinin en saygın futbol oyunu.



7- The Need For Speed 4 "High Stakes"

Hız tutkunları için vazgeçilmez bir eğlence kaynağı.



8- Syphon Filter

Bunun farkıyla Metal Gear Solid'e geçildi ama önden aşağı kalar yanı yok.



9- Silent Hill

Gerilim-macera taranda çıkarı ve basanık olabilen nadir oyunlardan birisi.



10- Dino Crisis

Ve işte Capcom'dan bir diğer payıyop. Korkunun ustalarından, bu sefer dinazorlarla kapışıyoruz.



En İyi Fikr Güçü Paketi

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. HALF LIFE: OPPOSING FORCE
3. COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY



En İyi Ses & Müzik

1. THIEF: THE DARK PROJECT
2. OMIKRON: THE NOMAD SOUL
3. HOMEWORLD



En İyi Grafik & Dizayn

2. NOCTURNE
3. OMIKRON: THE NOMAD SOUL



En Etkileyici Hikaye

1. GABRIEL KNIGHT 3
2. HOMEWORLD
3. THIEF: THE DARK PROJECT



En İyi Arabirim

1. HOMEWORLD
2. UNREAL TOURNAMENT
3. FIFA 2000



En Kötü Düşman

1. SYSTEM SHOCK 2
2. DUNGEON KEEPER 2
3. THIEF: THE DARK PROJECT



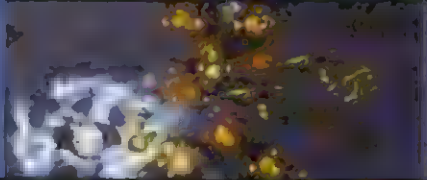
En İyi Yapay Zeka

1. UNREAL TOURNAMENT
2. SWAT 3
3. HALF LIFE



En İyi Intro

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. GABRIEL KNIGHT 3
3. URBAN CHAOS



En İyi Atmosfer

1. THIEF: THE DARK PROJECT
2. THIEF: THE DARK PROJECT
3. HOMEWORLD



En İyi Devam Oyunu

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DESCENT FREESPACE 2
3. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR





DONANIM

GRAFİK TEKNOLOJİSİ nVidia GeForce 256



Birkaç ay önce düşünmek mümkün mü? NVIDIA son grafik çipi GeForce 256 ile TNT'ler ile yarattığı devrimi bile unutturmayı başardı. 3D oyunlarda CPU bağımlılığını ortadan kaldıran GeForce GPU lütfesini alan ilk grafik çipi olmayı da başardı. GeForce'u diğerlerinden farklı kılan daha önce işlemci tarafından yapılan dönüşüm ve aydınlatma hesaplamalarının da artık ekran kartı tarafından yapıyor olması. GeForce'un tek

kötü yanı gerçek performansının ortaya çıkabilmesi için oyunların da ona uygun olmasının gerekmesi. Ancak kısa süre içinde piyasasının bu oyunlarla dolacağınından eminiz.

Oyunlar desteklediği zaman GeForce 256'nın performansı Pentium 233 gibi düşük hızda işlemciye sahip makinelerde TNT2 Ultra'nın birkaç misline çıkabiliyor. DDR-RAM'li versiyonlarla GeForce'un gücünü çok daha iyi gösterme şansını yakaladık.

SES TEKNOLOJİSİ SB Live! Player



Ses kartları konusunda Creative'in üstünlüğü tartışılmaz. Dünya da Creative'i zorlayabilen tek firma olan Aureal'in de Türkiye'de olmadığını düşününce ödülün Creative'e gideceği zaten kesindi. Ama SoundBlaster Live!ler için bu ödülü hangisine vereceğimize karar vermek hiç de kolay olmadı. Uzun süren tartışmalar sonunda Platinum daha fazla özelliğe sahip olmasından dolayı Player'ın fiyat performans oranı

ni ile birlikte oyunculara çok daha fazla yararlı olduğuna karar verildi.

EAX hesaplamalarını hiç zorlanmadan yapabilen ve aynı anda pek çok program tarafından hiç zorlanmadan kullanılabilen EMU10K1 işlemcisi şu an için piyasadaki en güçlü ses işlemcisi olduğuna defalarca kanıtlandı. Öyle görünüyor ki EMU10K1 bir kaç sene daha biz oyuncuları inhayatını kolayca karşılayabilecek.

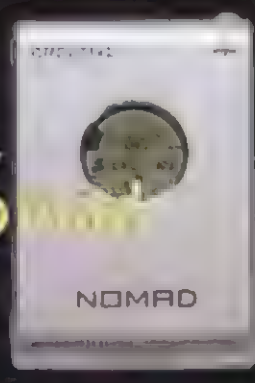
İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ AMD Athlon İşlemciler



Birkaç ay önce düşünmek mümkün mü? AMD'nin bir gelişmeyi Athlon'lar. Intel'in çok uzun zamanı süran egemenliği hem işlemcilerdeki gelişmelerin hızını kısıtlıyordu, hem de fiyatların yüksek olmasına yol açıyordu. Ancak Athlon'un piyasaya girmesiyle tüm bunlar değişti ve bir anda işlemcilerin gelişmesindeki kısıtlı çıktı. Belki bunlar beklenilecek sonuçlardı. Ama kimse Athlon'ların bu kadar çabuk bir numara olacağını tahmin etmemişti. Performans söz konusu olduğunda

PC tarihinde hiç gelişmemiş olan Intel bir anda karşısında daha hızlı bir rakip bulunca ne yapacağını şaşırdı. VIA'nın anakartları konusundaki desteği ve Intel'in üst üste yaptığı hatalar bir anda AMD'yi liderlik koltuğuna oturttu. Bu yüzden AMD yılın en başarılı firması olarak anılmayı da hak ediyor. Şimdi başlangıcıyla nVidia vs. 3dfx gelişmesini hatırlatan bu hikayeden sonuçta da AMD'nin nVidia'nı başansını andıran büyük bir zafere çıkıp çıkamayacağını hep birlikte göreceğiz.

ÖZEL ÖDÜL Creative Nomad



Bu yılın donanım ödülleri için en çok tartışılan ve gecelerimizi renklendiren bir cihaz vardı ki ne yapıp ne edip ona ödül vermemiz gerekliğine karar verdik. Ancak mevcut ve listede kategorilerimizin hiçbirine uymuyordu. Buna rağmen onu yılın ekran kartı ve hatta yılın işlemcisi seçmek

isteyen arkadaşlarımız bile çıktı. Sonunda Creative Nomad'e özel bir ödül vermeyi uygun bulduk. Nomad bilgisayarımızdaki MP3'leri yanımda taşıyabilmemizin yanı sıra ses kaydedebilmemiz ve radyo dinleyebilmemiz de sağlıyor. 64MB'lık flash bellek sayesinde bir albümden fazlasını yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

İNCELEMeye
BAŞLIYORUZ...

46 Planescape: Torment

Yeni bir RPG türü olan
Planescape: Torment

Yeni bir RPG türü olan
Planescape: Torment



40 Quake 3



Yeni bir FPS türü olan
Quake 3

50 Unreal Tournament

Yeni bir FPS türü olan
Unreal Tournament



54 Half Life: Opposing Force



Yeni bir FPS türü olan
Half Life: Opposing Force

56 Codename Eagle

Yeni bir FPS türü olan
Codename Eagle



60 Tarzan



Yeni bir FPS türü olan
Tarzan

62 Panzer Elite

Yeni bir FPS türü olan
Panzer Elite



64 Septerra Core: Legacy of the Creator



Yeni bir FPS türü olan
Septerra Core: Legacy of the Creator

66 Toy Story 2

Yeni bir FPS türü olan
Toy Story 2



68 Gabriel Knight 3



Yeni bir FPS türü olan
Gabriel Knight 3

72 Slave Zero

Yeni bir FPS türü olan
Slave Zero



74 Pandora Box



Yeni bir FPS türü olan
Pandora Box

Kim?

İyi...

[Kültür] Planescape: Torment [Miyad]

[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG

görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama

bakantilerinin bir yanına da cooooo

devindik. Bu oyunu zengin!



[Sade]

[Bir] bakan bu kadar şiddetliktan sonra

ancak böyle patlayabiliriz. Quake 3'ün de

entertainmenti karşılayamadığına çok üzülür



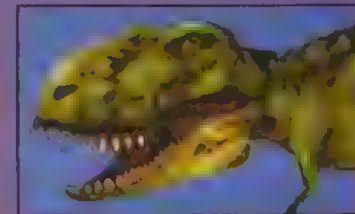
[Sade]

[Uzun] bu sen! Ayırır ya bu iki sen önce

[Yeni] iki silah, ki dinazir öldürüp yeniden

[Yeni] meye çalışmak sıkı yakıyor ma

[İki] mayla kullanırsanız Camry'ye [Sade]



Dune 2000

[Sade]

[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG

görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama

bakantilerinin bir yanına da cooooo

devindik. Bu oyunu zengin!

[Sade]

[Uzun] bu sen! Ayırır ya bu iki sen önce

[Yeni] iki silah, ki dinazir öldürüp yeniden

[Yeni] meye çalışmak sıkı yakıyor ma

[İki] mayla kullanırsanız Camry'ye [Sade]

[Sade]



78 Gran Turismo 2



[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!



81 Evil Zone

[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!

[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!



84 Twisted Metal 4



[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!

[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!



88 V Rally



89 Dune 2000



[Sade]den sonra bu kadar iyi bir CRPG
görececeğine inanmamıştı. açıyor. Ama
bakantilerinin bir yanına da cooooo
devindik. Bu oyunu zengin!

QUAKE III

Bence bu oyunun birisi için de hakkını vermesi altına alınması için vermeyin...

Yapım: ID Software

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Multiplayer FPS

Web: www.quake3arena.com

Bundan birkaç sene önce bir programlama grubu tarafından Shareware olarak yapılan ve oyle satılıyor. Kışın bu boyut ara geçeceğin tahmin edilemediği bir oyun piyasa sürüldü. Wolfenstein. Sozümüz meclisten dışarı uzun süredir bilgisayar oyunları ile haşır neşir olan ar bu ismi zaten biliyorlar. Zamanla çok tuttu ve çok oynandı, ve ondan kazandığı parayla aynı takım yeni bir oyun yaptı. Doom adındaki bu oyunu ilk kez Amerika'daki bir BBS'te dolaşırken görmüştüm, oyun dünyada birkaç saat önce çıkmış ve birkaç dakika önce de Jpload edilmişti. (kopya tabiri o zamanlar, ve Jpload açıklamasında adamın oyunu anlatırken ağzı diti tutulduğu beliydi. ben de hemen indirdim. Neyse yükledim ve oyun açtım. günde benim de uçuklarım çıkmaya başladı. Olamazdı böyle oyun, yapamazdı ama yapmışlardı işte... Neyse geçsin. an almıyorum, oyun kısa bir süre sonra Türkçe'ye geldi ve böylece kız başlaştım. Odu. Oyunun tam olarak

patlaması ile birlikte, bir süre sonra da ikinci versiyonu çıktı ve çok fazla değişiklik o madan bu oyun, yeni bölümler ve daha güçlü. Multiplayer desteği ile krizi on katına çıkarttı. Bu run hastası oyun yüzünden Amerika'daki şyerlerin de iş aksatmanın goturusu sene sonunda milyon dolarlara ulaştı ve nedense bu paralar birden programın yapımcısı çocukların cepine gıverdi (ID Software). Neyse, bu çocuklar Doom'dan kazandıkları parayı cukka edip, biraz daha programlama çalıştılar (özellikle bir tanesi) ve tabiri medya ile bütün oyun dünyası onlara baktı. Odu. Yeni oyunlar, Quake hakkında duyurular yapıldı, şöyle olacak böyle olacak diye. Biz sabırsızlıkla beklerken oyun çık verdi ve biz bugün bunun ceremesini çekiyoruz maalesef.

ID Software'in kullandığı teknolojinin geçişimi her oyunda inanılmaz artıyordu. Daha insanlar sanal sınıca arda birbirlerini balta ile parçalama işlerini düzeni olarak yapırlarken tehlikeli bir hal alan duruma karşı psikologlar

Hott Ne ouyor?" demeye başladılar. Neyse, millet birbirini geber tedursun daha ne oduğunu anlayamadan bu programcı çocuklar biraz daha programcılık öğrenip bir oyun daha çıkartılar (Quake II). Aman bu oyun da ne oyle, hazır o zaman arda 3DFx diye tuhaf kartlar çıkmış millet nedir bu diye soruyor, oyun bu öze grafik kartları için çıkmaz mı? Teknolojiye bakın, bir iki sene önce küçük Nazi askerleri ni kovalattıran çocuk ne oyun yapmış. Bu da başımıza daha kötü be a odu ve hala kurtulamadık at kcas. Su an bile binlerce insan daha acımasız silahlarla önüne gelenin suratında roketler patlatıyor.

Uzun sözün kısası bu programcı tayfası özelelikle John Carmack denen basbelası herif basımza çok yeni bir derit açmak üzere ar kadasılar. Hatta açtılar. İşte uzun zamandır beklenen Quake III Arena ve gerçekler.

Bence çocuk çocuk uzak dursun

Q3 herşeyden önce şu an uç boyutlu bilgisayarlı grafik teknolojisinin sınırlarında yapılmış bir oyun dıyebiliriz, belkide Q1 ve Q2 oyuncu arının aışamayacağı ve abartılmış olarak n telendireceği bir sınırdadır. Şuna inanıyorum

İşini bilen birisi için karakterlerin görünüşlerini istediği gibi değiştirmek çocuk oyuncuğu. Soldaki resimde Quake 3'ün yapımcılarını (yani işini en iyi bilenleri) görüyorsunuz.





ki Quake serisi ne yeni başlamış bir oyuncu için biçilmiş kaftan olacak, ama Q1 veya Q2'de profesyonelleşmiş bir multiplayer oyuncusu için çok farklı bir oyun. Tıpkı senelerce Porsche kullanmış birinin ondan çok daha güçlü ve hızlı Ferrari'ye alışamaması ve eski Porsche'undaki manevraları yapamaması ve eski arabasına dönmesi gibi.

ID Software Q1'den çok şey öğrendi ve bunları Q2'de kullandı, esas öğrendikleri ise Q2'de oldu ve dediğim gibi oyuncular çok iyi dinleyip analiz ederek, oyuncu hangi noktalarla ilgilenecek yora yönelip bu tecrübeleri hep sin. Q3'de birleştirdiler, gerek grafik motoru olsun gerekse multiplayer altyapısı veya komut setleri olsun. Q3 önce ikile tamamen Multiplayer olarak hazırlanmış bir oyun dolayısıyla Single Player modunda dahili çesitli yaratıklar olduğunu ileriyelemek yerine Bot denilen bilgisayar tarafından yönlendirilen oyuncularla müsabakalar yapıyorsunuz. Şimdi Q1 ve Q2 oyunlarını bildiğiniz varsayarak Q3'u anlatmaya çalışacağım yoksa altından kalkmak çok zor.

At, rakı, silah, Quake...

Q3 çok sıkı bir konfigürasyon istiyor özellikle ekran kartı ve belleğiniz yeterli olmalı, zaten oyun TNT2 ekran kartları için optimize edilmiş. Voodoo 3 kartlarda yakasık aynı performans vermeyecekler, Voodoo 2 tennisi ise pek işe ya-

radığını söyleyemeyeceğim. Fakat oyun talep ettiği yüksek donanım gücünün hakkını fazlasıyla veriyor. Kullanılan üstün grafik teknolojisi ve ses kalitesi bunun göstergesi. ID eğlenceli bir oyun olmasın için elinden geleni yapmış siz de teşekkür için orijinal alıyorsunuz oyunları değil mi?)

Teknik olarak baktığımızda, Q3 TNT2 kartlarda 32 bit renk desteği veriyor (1 milyar renk). Curved Surfaces ve Nurbs dediğimiz tam yuvarlak formasyona sahip bir objeye teknolojik kullanılmış. Bunun neticesinde konsere kutusu gibi köşeli yüzeylere elveda diyoruz, yeni haritalarda bu farkı rahatlıkla göreceksiniz. Fogging yani sis ortamları ise gerçekten büyüleyici, haritalarda gerekli yerlere bu sis efektleri yerleştirilmiş ve çok hoş ortamlarda oyun oynamanın sağladığı mistik ortamlar şimdi çok daha gerçekçi. Bazı teyepotlarda Reflection Mirror'lar var yani teyepot edeceğinizi yeri aynadan görüyorsunuz. Bununla ilgili olarak Reflected Surfaces yani genellikle kaygan ve parlak yüzeylere yansıyan diğer görüntüler çok kaliteli. Bir görüntü çıkışı veriyor (3D Max açıyorum sanki). Silah patlamalarının duvarlar ve zemin üzerindeki izleri bir süre kalıyor, adaminizin gölgesi mevcut, çok daha kaliteli dinamik ışık efektleri kullanılmış. Skin, yani kılık kıyafet teknojiside çok ilerletilmiş, oyuncuların yüzlerine kendi resimleri yazı koyabiliyorsunuz. Askerde, sun-

nette, düğünde, çayırda çimende çektiğiniz resimleriniz kravatsız kravatsız kabul ediyoruz. Hatta Manir resmini en aptal düşmana giydin, uzene de üşümesin diye roket eri giydirmek eminim ki siz bayağı bir mutlu edecektir.

Ama özellikle haritalar tam bir sanat eseri, gerçekten çok iyi tasarlanmış ve çizilmiş, zaten gerçek mimarlar tarafından çizilmiş haritaların büyük bölümü.

Console ve Menu Farkları

Q3 tüm ayar ve komutların maksimum kolay yapılabilmesi için tasarlanmış dolayısıyla açılışta karşınıza gelen menu çok basit ve anlaşılır. Multiplayer oynamak istiyorsanız ona tıklayıyorsunuz, single istiyorsanız ona, Settings kısmında tüm grafik kartı, ses, kontrol ayarlarını kolaylıkla yapabilirsiniz.

Tecrübeli Q1 ve Q2 oyuncularının yakından bildiği Console komutları Q3'de çok daha gelişmiş, ilerde bunların önemlilerine değineceğiz. Bu arada eğer bir oyuncu oyun sırasında Console indirirse veya F ile yazı yazıyorsa kafasının üzerinde bir işaret belirleniyor dolayısıyla diğer oyuncular bunu görerek yazı yazdığını anlıyor ve boş yere vurulması sonu-

cunda çıkan tartışmalar da önlenmiş oluyor.

Ve oyunnn...

Şunu söylemek zorundayım ki dikkatimi çeken bir nokta var. İlk gördüğünüzde bu oyun Quake sensinin en son çıkan versiyonu değil de, sanki yeni yapılmış Mortal Kombat 3D gibi geliyor insana. Sadece dövüşler yerine silahlı savaş var. Onun haricinde grafiklerdeki pürüzsüzlük, netlik, çizgi film gibi oluşu, hatta oyuna başlarken oyun içi sesi en ve bitirken bile MK'daki "Excellent, Finish Him, Fight" diyen meşhur sesin aynı tonla aynı kelimeler aynı yerlerde soyilmesi, hatta skinlerin de MK skinleri ne benzetilmesi (ben bir tanesini Sub Zero sandım) insana hoppela dedirtiyor. Onu bırakın yani bazı modellerde adam geri hareket ederken bile ters takla atıyor ki bu kadar da olmaz ya. Carmack sanırım fazla MK oynamış, içine ukte olmuş çocuğun, ben de yazamaz mıyım diye..

Q3 tahmin edileceği gibi grafik, ses, modeller, haritalar, navigasyon, kolay ayarlanabilen geliştirilmiş Setup ve Console komut setleri ile geliştirilmiş modlar ve bu modlarda kendiliğinden oynayabildiğiniz seviyedeki botlar ile nerileden çok zengin bir 2000 yılı oyunu fakat bu kadar zenginlik oyunu çok fazla ilerlettiğinden insana biraz karışık gelebiliyor. Q3 ün navigasyonunu yani idari yönetimini de zayıf buldum, zıplattığında adamin nereye düşeceği belli değil, zıplarken, gliderken saçma sapan sesler çıkıyor (seçtiğiniz modele göre). Adamları karşılaştığınızda görünce ilk önce orumcek sanıyorsunuz, bir tuhaf hareket ediyorlar. Bunun sebebi modellerin herbir ekleminin ayrı ayrı hare-



ket etmesi. Rakibinizi vurmak al-
šana kadar zor vurduğunuzda
ise ne zaman vurduğunuzla bile
anlamıyorsunuz bazen. Q1 ve
Q2'de bir şey vardır. zaten oyu-
nun motoru artık demode olması-
na rağmen önceki oyun ara-
sından hala en çok oynanmaları-
nın sebebi budur. Oynanabilir-
liği maksimum düzeydedir yani ne
yaptığınızı ve ne yapacağınızı har-
fiyen bilirsiniz ve doğru yaparsa-
nız da aynıdır olur. Ama ne yazık ki
Q3'un fiziği Q1 ve Q2'ye göre
bence belki daha gerçekçi olarak
yapılmak istendi ama onların zevk-
lini veremiyor keskinlik.

Quake III Arena'nın ne kadar şansı var?

Şurası kesin ki (fikrini aldığım
oyuncular da aynı kanıdalardır) Q3
daha önceden Quake serisini hiç
oynamamış veya öyle ciddi an-
lamda oynamayan yeni 3D FPS
oyuncuları için senenin hit oyun-
larından birisi olacak ve eminim ki
çok sevecekler. Onların gözüyle
baktığımda oyunun sevilmeyecek
bir yanı yok her şey en güzel şekil-
de yapılmış. Ama profesyonel an-
lamda Q1 ve Q2 oyuncusu (belki
fanatığı) gözüyle baktığımda ve
araştırdığımda oyunun mekanla-
rındaki kapalı ortamlar ve daha
çok gotik tarzı hariteler ile silah a-
rının özellikleri, kullanımları, fizik ve
nav gasyon açısından Q1 oyun-
cuları Quake 3'ü çok daha fazla
sevecek. Çünkü aldığım eleştiriler
de de Q2 oyuncularının Q3'un
güzel olduğunu takdir etmesinin yanın-
da, Q3'un kendilerine pek fazla
bir şey ifade etmediğini de söyle-
mekte. Bunu anıtmamın se-
bebi Quake I ve II şu ana kadar

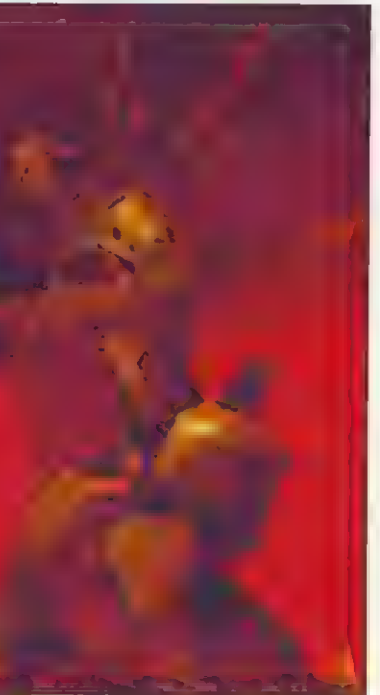
dünyada pro-
fesyonel liglere
kadar çıkmış en çok
detaylandırılmış oyunlar-
dır. Q3'un öyle sanıyorum
ki hiçbir zaman boye bir
şansı olmayacak. Nedeni ise
Q1 ve Q2'ye göre daha çok yete-
neğe (şkil) bağlı bir oyun.
başka bir deyişle iyi bir Q1
oyuncusu Q2'yi iyi oynar
ve biraz çalışma ile iyi bir
Q2 oyuncusu ile rahat rekab-
bet edebilir ama bunun tersinin
olması çok zor. Q3'te ise yetene-
ğin etkisi daha da düşürülmüş ya-
ni oyun yetenekten ziyade eğlen-
ce oyunu haline gelmiş, orneğin
iyi bir Q3 oyuncusu diye bir şey
pek olmayacak, iyi bir Q3 oyun-
cusundan bir haftalık yeni başla-
mış bir Q3 oyuncusu o veya bu

şekilde frag alab-
ilir, sadece bu ko-

nu bile profesyonel taban-
daki oyuncuların Q3'den uzak
durmaları için yeterli bir ne-
den. Fizikte yapılmış bazı du-
zenlemeler yüzünden Q2
için anahtar olan bazı hare-
ketler yapılamıyor. Double
Jump denilen zıplama tekni-
ği kaldırılmış. Strafe Jump tek-
niği ise mevcut. Silahlar her ne
kadar Q1 ve Q2'deki silahlarla ay-
nı olmasına rağmen kullanımların-
daki belirgin farklar ile değişik bir
oyun stiline de beraberinde getir-
yor. Belki sürekli oynama ile Q1
ve Q2'ciler Q3'e alışacaklar ama
bu sefer de eski oyunlarına ya-
bancı kaacaklar kesin. Q3'un ne
kadar şansı olduğu konusu ise
olumlu bir senaryo çünkü şu ana-
kadar açılan server ve oyuncu sa-
yısı ile sürekli artı bir grafik sergi-
yor, yeniyetme FPS oyuncusunun
yeni gözbebeği olacak Q3 onları
uzun süre idare edeceği ve iyi sa-
tacağı düşüncesindeyim. Bu ara-
da orijinal olmayan Q3 ile legal
Q3 serverlarına bağlanamıyorus-
unuz, ID bu işi sıkı tutmuş illegal
olarak oyun oynatan serverları ise
tesbit edip yasal yollardan bu işi
korumak niyetinde.

Silahsızlanma Devrinde Silahlar

Oyun sırasında kullanacağımız
silahlar eski Q1 ve Q2 silahlarının
bir revizyonu diyebiliriz. Şekilleri,
güç, düzeyleri, hasar düzeyleri vs



biraz değişmiş, hemen kısaca ta-
rifiyalım bu canavarları.



Gauntlet :

Eğer elinizde
hiçbir silah kal-
mazsa bu bir nev-
elektrik mekanizması (Elektroyom-
ruk) ile yakın savaşlarda etkili ko-
ruma sağlıyor ama uzak için bir
etkisi yok.



Machine Gun:

Oyuna başladığ-
ınızda artık bu silah
ile başlıyorsunuz. Çok fazla
güçlü değil ama çoğu zamanda
az enerjisi kalmış bir rakip için ol-
durucu bir güç. Yeni başlama sila-
hı için ideal.



Super

Shotgun:

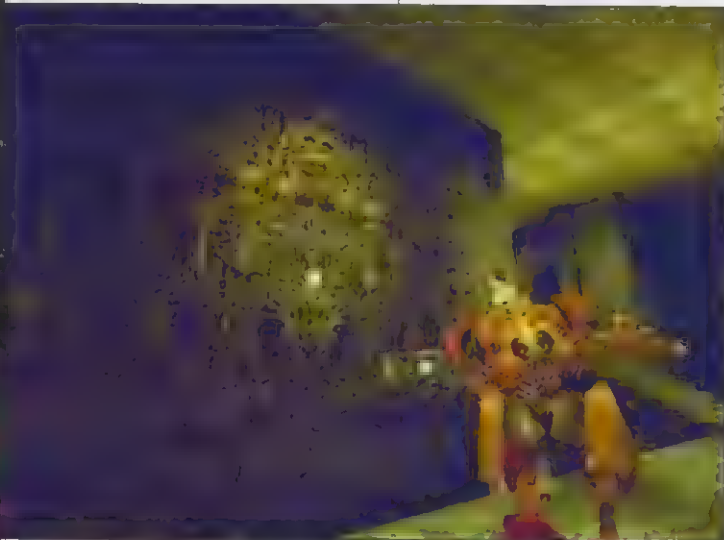
Bu ka-
zer odaklı silah. Sa-
bet oranına göre etkisi artan gu-
ze bir silah Q2'de tehlikeli sila-
hlardan biriydi. Q2'ye göre daha
yavaş bir silah.



Rocket

Launcher:

Oyunda en çok kullanılan ve en
olumlu silahlardan olan roket
atar bayanın cebinde. Bayanın
çantasında bulunsun, roket atar
venip gitmiyorum yanında 5 tane
de mermi veriyorum bundanda



herhang, bir ücret talep etmiyor. Denemek isteyenler görüp bakabilirler ama camı çerçeveyi indirmeyin lütfen.



Grenade Launcher: Q1 de temüllerinden kavalbakk maplerin soter deninin favori silahı.

Kısaca GL kullanması çok zevkli, komik manzaralara sebep olan oyundaki en sürpriz silahtır, kullanımı açısından Q2 ile bir farkı yok, temel görevi bomba atmaktır, ucuna elma armut turunden meyveler koyup takım arkadaşınıza enerji olsun diye fırlatabilirsiniz.



Railgun: Q2 nin en karizma silahı, kullanımı en zor silah belki ama bir o

kadarda etkili. Özelliklerde uzak mesafeler için tam bir sniper mekanizması, attığı öze bir madde olan slug ile rakibinizin bir saniye de midesinden dumanlar çıkartarak bir mekumkun. Kendinizi vuramıyorsunuz o yüzden de idea



Plasma Gun: Doom' da mevcut olan bu favori silah sanırım Q2 de ki

HyperBlaster yer ne konmuş etkili ve fazla yaygara yapan bir silah. Rakibin suratında pembe morluklar için kullanılabılır.



Lightning Gun: Q1 de mevcut olan ve Q1 in Railgun' u olarak

geçen bu profesyonellerin tercihi silah kullanımı zor olmakla beraber etrafınızda paratonersiz geçen rakiplerin biraz voltajını yükseltebilir.



BFG (Bullshit Forever Gun):

Valia pek çareniz yoksa veya gözünüz döndüyse kullanın. Civil civil oluyor ortak Extra amme hizmetine açılmış özellikler arasında, Q1 deki görünmez olma (Invisibilty) klasik 4x cdrom kadar güçlü Quad Damağa, trafik sorunlarına kesin çözüm trafik sıkışınca ışınlanma (Personal Teleporter), tıbbi malzemeler ve ilkyardım (Medkit) ve ayrıca uçma, kaçma, kanca atma vb. özellikler oyuna eklenmiş böylece 2000 yılında adamı gözünüzün önünden kaçırmanın daha kolay hale getirilmiş. Oyun sırasında aldığınız Armor' lar 200 olduğunda yavaş yavaş 100'e iniyor, enerji de aynı şekilde. Başangıç (Spawn) sırasında Spawnkill engellenmesi için 120 ile baslanıp enerji dana sonra 100'e iniyor. Daha fazla özellikler getiren bir çok PowerUp da oyuna eklenmiş.

Oynanabilirlik açısından yapıları yeniliklerden birisi de Q3 kendi içinde botlarla dahi oynayabileceğiniz CTF özelliğine sahip hatta bunun da baya gelişirmişler, bilgisayar size takım kaptan olmak isteyip istemediğini soruyor, eğer olmazsanız oyun sırasında size yapmanız gerekenleri söylüyor, sen şuraya git bunu al gibisinden. Bu ve benzeri otomatik konuşmalarda oyuncuların yaptıkları ve bulundukları yerlerde size bildiriliyor. Quake 2 de bulunan Respawn'daki hatalar Q3 de giderilmiş. Bazı modellerde (normalde 30 kusur model var) geri hareket ettiğinizde bunu ters olarak atarak gerçekleştiriyor. Eğer

Blood oyunundaki gibi kanı ramani ekranda görmek istiyorsanız

Con sole

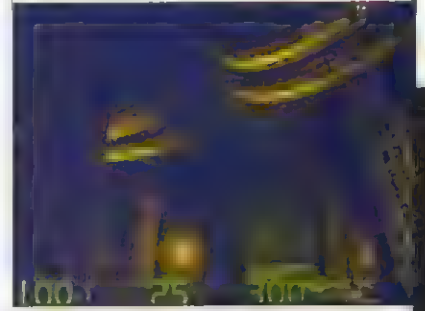
'den cç_ithrdperson 1 yazmalısınız normal değeri 0 dir. Ekranda 0 anda FPS Rate yani ekran kartınızın saniyede bastığı kare sayısını ekranda görmek için cç_drawfps 1 yazmalısınız, dana çok tecrübeli oyuncuların kullandığı FOV değerini değiştirmek için cç_fov 100 (veya başka bir değer) girmelisiniz. Oyun sırasında karşınıza birisi çıktığında ekranda nice ki beliyor skor tablosu da güzel yapılmış koca koca yazılmış herşey tıpkı bir atanı salonu çocuğunun anı ayabı leceği cinsten.

Final Words...

İlk video demolarını izleyip hayran kaldığımız ve o günden bugüne yapımı sırasında dillerden düşmeyen Quake III Arena ID Software' nin som bombası ve büyük yatırımla olarak nihayet mağazalardaki raflarda yerini aldı. Kuşkusuz ki oyun çok büyük sükses yapacak çok sayıda server açılacak, haddinden fazla oynanacak ve desteği verilecek, şimdiden kurulan Q3 Clanlar, oyuncular, mapler, modları ve desteği ile Quake II, kardeşleri Q2 ve Q2 sayfalarını kapatarak yeni bir döneme yeni işk efektler altında adım attı bile. Ben dün akşam yaptığım bir araştırmada 1467 Q3 Arena serveri ve 3278 player aktif durumda. Fakat aklımıza gelmeyen bir noktada sadece Q3 değil Q3 motoru ile yapılabilecek Kingpin gibi kaliteli oyunlar çıkacak mı sorusu. Bunu zamanla göreceğiz. Kingpin demişken Q2 motoru ile yapılan Kingpin'deki silahların grafikler Q3 den kat kat daha iyice,

zuyle tam onlara göre. Q1 veya Q2'yi az oynamış veya hiç oynamamış kişilere Q3'ü tavsiye ediyorum, üzerinde uzun zaman, çok emek harcanmış bir oyun. Fakat Q1 veya Q2 de belli bir seviyeye gelmiş oyuncuların çok büyük bir bölümü için Q3 çok basitleştirilmiş üstün grafik teknolojiyi kullanan ama oynanış olarak senin eski oyunların yanında basit bir atanı oyununa dönüşmüş bir oyundur. Bu da böyle bilene.

Kağan Ünalı



LEVEL KARNESİ

Grafikler

ID yine yapacağını yapmış. Organik görünüşlü koridorlar, rengarenk silah ve patlama efektleri olabileceğin en iyisi.

Ses ve Müzik

Endüstriyel ve metal müzikler bazılarının hoşuna gitmeyebilir. Ama ses efektleri konusunda şikayet edilecek hiçbir şey yok.

Oynanabilirlik

Tek hırsık cümleler görsüz Multiplay yönünden de Quake 3'deki etkinlik ve geliştirilebilirlik baya yakalanamamış.

Atmosfer

Deathmatch harici oyun türlerinin olmaması, takım savaş türünün derinliğini atayanları kaçıracaktır.

LEVEL Notu

80

Quake 3 Arena oynanabilirliği

Dediğim gibi eğer Q1 ve Q2 karşılaştırması yapmayacaksanız Quake sensine 3 ile başlayacak oyuncular için bekişi bulunmaz mükemmel bir oyun, anlaşılması çok kolay ve basit arayü



DIPLOMACY

Acı gerçeği duymak ister misiniz? Aslında hepimiz küçük birer piyonuz.

Dağıtım: Hasbro Interactive

Yapım: Meyer/Glass Interactive

Türkiye Distribütörü: Intertoy

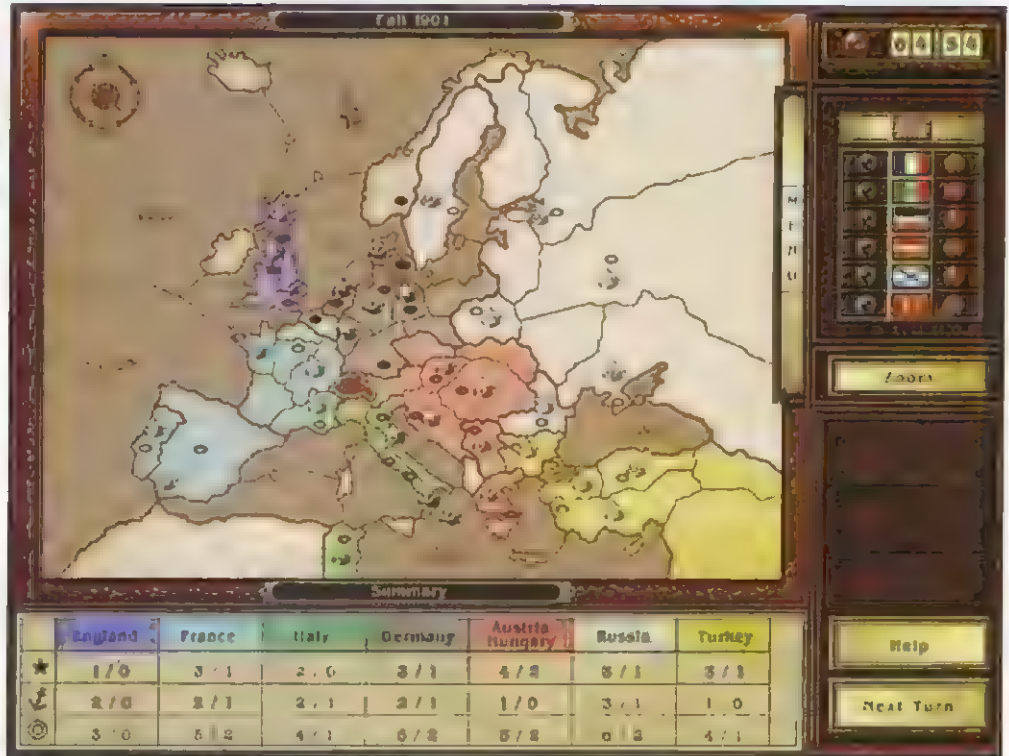
Web: www.microprose.com

Yaşadığımız dünya insan-
ların yaşamlarına mut-
luluk katmak için de-
ğil, ge-
ce ibiyetlerin tadlar na bakmak
için sabırsız anan politikacı lar ta-
rafından yönetildiğ e hepimiz bi-
rer piyon.uz ve yaşamların çok
ucuz olduđu, bu dünyada aşk
da, sevgi de, bağı lık da, inançlar
veya onur da bes para etmeyen
değerlerdir.

Yazılara karamsar basamak hiç bir yazarın stili olmamalıdır. Karamsarlık sadece bir yazının başında değil her zaman kaçınılmaması gereken bir kavram olarak kalmalıdır diye nandık, öğrendik. Ama bazı anlar vardır ki, insanın tüm yaşam enerjisini alıp götürür, o an yaşamak yerine ölmüş olmayı dilettirir. Sizin bütün gücünüz e çalısıp çabaleyip kurduğunuz hayatın zı n hırslarına kö e olmuş, insanların yaşamlarına, aşkların sevgilerine veya çocukların oyunlarına saygı duy-mak yerine ölümleri n getireceği rantta cebini ne kadar doldurabileceğini düşünen bir kaç politikacı nın verdiği anlık kararlarla bir anda son verdiğimiz gını gördüğünüzde zaten artık sizin için de söz kleniz için de çok geçtir em n olun

Geçmiş Zaman Olur ki

Emrimiz hiç birimiz gerçek bir savaşın acısını tecrübe etmedik. Dünyanın gördüğü en değerli komutanlardan olan İsmet Paşa'nın birbiri ayak canıyla, dünyanın ki kutbuna da yatanlar soyuyerek ülkesi İlkinci Dünya savaşından uzak tutabilmiş başarıları nedeniyle pek çoğumuz anne babalarımızdan gerçek savaş hatıraları da dinledik. Dedelerimizden yeterince yaşlı olanlar belki Kurtuluş Savaşı ile ilgili birşeyler anlattılar. Kore veya 74 savaşına katılan sınırlı saydıkları bir günde görev almış bir akrabamız varsa belki bir kaç heyecanlı zafer hikayesi de duymuş olabilirsiniz. Ama kimse bize, heybetli sarayında oturup kişisel çıkarları karşısında ülkesinin ve insanlarının düşman tarafından yok edilmesine göz yuman bir



İmparatorun, ahın kap ar arka-
sındaki genç pazarı k lar ın anlat-
madı. O pazar k ar sonunda acı
çeken, sevdik leri n kaybeden 'in
san lar ın, asker veya sivil olsun se-
bepsiz yere ö len masum insa n lar ın
dram lar ın da anlatmadı.

nin ilgı, göstermedıgı ufak bir savasın bile etrafındaki masum insanlara neler yaptıklarını, gelişmiş teknoloji sayesinde canlı yayınlarda seyredebiliyoruz.

Teknoloji gelişmiş, insanlar artık daha modern silahlarla olma-ya ve öldürmeye başlamış olsalar da, insan için qoruduğu ilk savaş bun pu yana değismeyen bir tek şeyin olduđuna kalıbm basabılı- rım ki o da dip omuz denilen ya- lan söyleme sanatıdır.

Ava on Hil's Diplomacy, bir masa üstü strateji oyunu olarak basarsın ki, kâğıttan sonra

Microprose tarafından bilgisayar oyunlarının da hizmetine sunulmuş bir IBRET ders oarak karşımızda duruyor.

Yalan söyleyerek inanet ede rek ve çıkar ar dogrutusunda dönelik yaparak nasıl devlet yö net leceğini ve dünyaya hükme drebileceğini anlatan bu oyun, sarıkıyıcılık bakımından son ay lar da gördüğümüz en heyecan venci stratejilerden bir

Oyun Dedliğin

Su sıralar devrimi çıkan Ax s&Allies'i hatırlayanlar 'Diplomacy' anlamakta zorluk çekmeyeceklerdir. Ancak, akınız emmeye başlasa, klan sonra oynadığınız ilk oyun bile bir bilgisayar oyunu ve yeşil suğuk bir kış geçesi için evinizde arkadaşlarınızla yere serdiğiniz oyun kartlarının üzerinde Monopoly veya Gırtlı Hedef oynamanın ne demek olduğunu bilmiyorsanız, Diplomacy ilk başta sizden amış ve karmaşık gelebilecektir.

Temel olarak, Türkiye'nin de içinde bulunduğu bir Avrupa'nın ritasında kara ve deniz birliklerini harekete ettirerek haritadaki düşmanların z. elemeye çalıştıkları



niz oyunun içeriği bu basit tanımlamanın çok daha ötesinde

Amaş dünyaya e geçirmek ve rakip de birden fazla olunc ister stemez insanın akına gelen itt fak kurma kavramı bu oyunda tam anlamıyla nayata

lundukarı ülkeni n sanayi ve ekonmika dır

Sembolik olarak beirtmek asker birimlerin kara ve deniz olmak üzere sadece k cesit olmas veya bir bögede birden fazla askeri birlik bulundurulamamasız

Aynı sekide, özellikle İngiltereyi veya Türkiyeyi oynarken, kara birliğinin denizden taşınması son derece önem kazandı. Ancak bir kara birliğinin denizden taşınması için de gerekli olan destek birlikleri çoğunlukla müttefiklerinin birikim ile sağlayabiliyorsunuz

Ancak şimdi de belirtmek lazım ki oyunun her zorluk seviyesinde kendisini belli eden çeşim sayı pay zekası nedeniyle oyunu defalarca bitirseniz bile ki kez aynı oyunu oynayıp aynı noktalarda aynı düşmanlara aynı şartlar altında karşılaşmak gibi sıkıcı bir durumla karşılaşmıyorsunuz. Bu yüzden Diplomacy'nin Axis&Allies den bir adım önde olduğu açık. Çünkü Axis&Allies de yapay zekan sanki taktiksel gerçekliği korumak istercesine, kontrolündeki ülke her hep belli noktalar üzerinde yoğunlaştırdığından bir kaç oynadıktan sonra ikinci Dünya Savaşı'nın gelişimi ile ilgili bir beşerel seyretilmiş zilen mi ne kapıyordunuz (ama o da y oyundu, hakkını yemeyelim.)



geçirebiliriz. Bir türün bir yıla es geldiği, oyunda yıl ar mevsimere bulunmuş ve her yıl n başıyla ortasında dünya liderleri toplanarak iletişim kuruyorlar ki bu kimler ile ittifak kurup kimlerine savaş ilan etmek sevmediğiniz iki devleti birbirine düşürmeye çalışmak yapacağınız bir saldırı için müttefiklerinizin yardım sağlamak gibi anlamlara gelebilir

Oyunun diploması aşaması di yetileceğimiz bu bölümde, aynı chat yapar gibi görüşmek, stediğiniz liderlere öze bir odaya geçip orada diğerlerinin duyamadığı ve görmediği gizli anlaşmalar yapabiliyorsunuz. Oyunun bir sonraki aşamasını anlattığımızda, bu bölümün neden çok önemli olduğunu da açıklayabileceğiz. Nitekim doğacağın it anarak, hemen diğer mevsime geçmek istiyorum

Sefer Vaktidir Uzaklara

Diplomasi bölümünde dünya liderleri ile gerekli anlaşmaları yaptığınızda emin olduğunuzda atık hareket zamanı gelmiştir. Karşınıza çıkacak Avrupa Haritasında üzerinde nokta olan bölgelerin askeri birlik üretimi yapabilir ve aynı zamanda kazanılması için hepsinin zapt edilmesi gereken yerlerdir. Burada bir anlamda içinde bir

yanıtlamasın, oyundaki piyonları kurulanımla en az satranç oynamak kadar beyni aktivitesi gerektirmektedir ki, burada anlatmanın çok uzun süreceği hareköt kurallarını yice anlatayım. Nitekim oyun içinde detaylı bir Tutorial bölümü var, konunuz rahat olsun. Ancak, diplomasının önemini anlatmak için bir örnek vermeden geçemeyeceğim

Oyundaki askeri birliklerin önemli görevi bulunuyor. Birincisi saldırı yapmak ikinci savunmak ve ya desteklemek. Bir düşman bölgeye saldırı girinizde, saldırıan birliğiniz destek olan bir birliği nız yok ise bölgeye e geçemiyorsunuz. Aynı sekide destekle saldırıan bir düşman birliğini geri puskurtebilmek için savunma yapan birliğiniz, yanındaki bölge erden yeterli sayıda destek verilmes gerekiyor

Şimdi, üç taraf düşman askeri ile çevrilmiş kritik bir toprağınız olduğunu düşünün. Düşman piyonlarından bir saldırı keni diğer ikisi de ona destek vereceklerinden sizi yonmolar çok kolay olacaktır. Ancak, doğru ittifak kurabiliyorsanız, diploması bölümünde çevredek müttefik birliklerden savunduğunuz bölgeye destek vermeleri ni isteyebilirsiniz. Nitekim askeri birlik üretiminin zor ve sinirli olduğu bu oyunda bir müttefik birliğiniz destek vermesi gerçekten oyunun kaderini değiştirebilir

Grafik ve Ses

Bir masa oyununu bilgisayar geçirmesinde en büyük sıkıntının grafikler n dizaynında yasa nacağını tahmin edebil yorsunuzdur. Pek çok bilgisayar oyunu cusu kızmaya birader kutularından faraklı plastik piyonlara benzer birlikleri, ki boyutlu küçük bir harita üzerinde sağa sola götürmekten büyük zevk almaz her ne de. Diplomacy'nin grafik ya psında sonun dairecek tek kusur da buradan kaynaklanıyor. Yeni kara birlikleri ni ifade etmek için bir yıldı z den z birliklerini ifade etmek için bir çapa kullanılmış ki bunun aslında oyunun orijinaline sadık kalınmak için yapıldığı da göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak yine de çatışmalara biraz animasyon eklemek, Microprose sunuşuna yakışacak bir hareket olurdu. Neyse beki bir danak sefere

Sesler konusunda da yukarıda ki yorumumu tekrarlamağ durumundayım zira, dönemi anlatan

güzel bir müzik çalsa da bunun yeterli olmadığını görecektiriz. Bekir etrafıta koşuşturan karargah subayların bomba seslerinin, çatışma arda salan bir masanın, haritanın üzeri e dökülen kumların sesleri ile oyun biraz daha etkileyici olabilir ama elbette me ydi, mal ydi, bilirdi lerin sonu asla geçmez. Sız ufak tefek şeyler yüzünden bu oyunu kaçırmayın. Çünkü eminim pek çoğunuzun hayatı anlamadığınız dönemi bir yer edineceğ inanıldığı bu oyun, dünyanın nasıl döndüğü konusunda tarih kitaplarından daha fazla ni anlatacaktır sizlere. Yırmayın ve quum seyin. Adiler henüz sadece bir kaç round kazandı. Oyuna sız girdiğinizde maçın kaderi geçecek

Cem Şancı

Grafikler

Tamam bu bir strateji oyunu ama en azından biraz animasyon ve video eklenebilir.

Ses ve Müzik

Rakiplerin bombaların ve harita alanlarının sesleri olmadan bu dünya savaşını yönettiğinizi anlamamız zor.

Oynanabilirlik

Oyundaki her bir kuralın öğrenilmesi ve içinde oynanabilirlik açısından bir problem kalmıyor.

Atmosfer

Grafikler ve sesler biraz eksik olsa da yapay zeka çok başarılı ve oyuncuya çok başarılı tavırlar gösteriyor.

LEVEL KARNESİ

LEVEL Notu

Dünyaya ve dünya dışı dünyaya karşı bir strateji, çok etkili bir yapım. Oyunun atmosferi ve oynanabilirliği çok iyi. Biraz daha iyi olabilir.

Atmosfer: Piyonlar 40, 30 MB Sesler, 70 MB Sesler, 8 MB Sesler, 1 MB E. Kartı

Özellikler: Piyonlar 40, 44 MB Sesler, 100 MB Sesler, 8 MB Sesler, 4 MB Sesler

Multipley: Network, Internet, MS Zone ve diğer bağlantılarla maksimum 2 kişi.

Grafik Destek: Software - Akademi

800 x 600 çözünürlük.

Entire: Gamepad, DirectSound

68



PLANESCAPE: TORMENT

Adventure? Hem de sağlam bir tane? Başımıza taş mı yagacak ne?

Yapım: Black Isle Studios

Dağıtım: Interplay

Tür: CRPG

Web: www.planescape-torment.com

Baldur's Gate ve Fallout'u sevdiniz mi? Cevabınız evetse Planescape: Torment tam da aradığınız oyun. Torment'te her iki oyun sanki kombine ediliyor. Mükemmel grafikler ve gelişmiş bir diyalog sistemiyle kendinizi epik bir hikayenin ortasında buluyorsunuz. Asımadık, ancak heyecanlı senaryosu ve anlatımıyla Torment yılın en iyi RPG'lerinden biri.

Interplay'i bilenler, oyunlarına gözleri kapalı güveniyorlar artık. En azından Role Playing oyunlarında Black Isle'in geçtiğimiz yıl Baldur's Gate ile yaka adığı başarı Interplay'e büyük prestij sağladı. Ancak hikaye daha eskilere dayanıyor. Yüzyılın en iyi CRPG'si seçilen Fallout ve devamı, başka bir ekip tarafından yapılsa da, Interplay lisans ile yayınlanmıştı. Interplay, Torment için her iki programcı ekibini bir araya getirmiş ve yaratıcı beyinler ortaya PC oyunu tarihindeki en iyi örneklerinden birini çıkarmışlar.

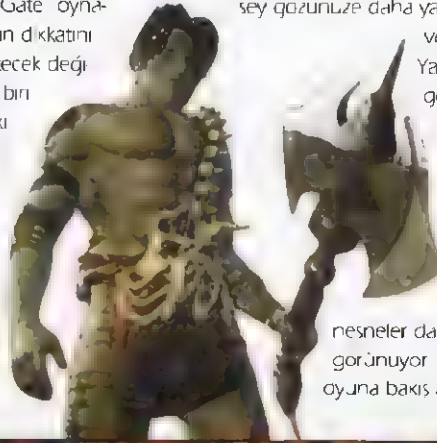
AD&D ve Planescape

Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen & Paper adaptasyonu olarak evlenmişimizdeki PC'lerdeki yerini almıştı. Advanced Dungeons & Dragons adaptasyonlarının üzerinden de on yıldan fazla bir süre geçti. Ancak Baldur's Gate uzun bir sessizlikten sonra klasik türde gerçek bir Roleplaying hissi yaşatabildi bizi. Baldur's Gate'in Forgotten Realms'ın ortaçağında geçen senaryosu politika ve sihirbazlığı temel alıyordu. Torment'te oyun tüm "Multiverse"e taşınıyor. Yani dünyanın merkezi çıkış noktası oluyor. Planescape, Çekirdek boige Planes (gezegen) arasındaki bağlantıyı sağlayan Sıgıl şehri. Multiverse'un bu bölgesine ayak basanların onunda tüm yollar açıktır. Planescape senaryosu aslında k fantastik kayelerinden karşı karşıya olmayacak derecede çok daha karmaşık, ve Planescape dünyasının oyunla uyarlanması da pek kolay bir iş değil aslında.



İlk bakışta göze çarpanlar

Baldur's Gate oynadıysanız o anların dikkatini hemen çekecek değişikliklerden biri grafiklerdeki değişiklikler. Herhangi bir Infinity Engine oyununa alışkın olursanız da detaylara sadık kalmak için pers-



pektif biraz teslanmış. Artık her şey gözünüze daha yakın, büyük ve ayrıntılı. Yakın kamera görünümü sayesinde karakterlerin animasyonları daha etkileyici ve küçük nesneler daha belirgin görünüyor. Ancak oyuna bakış açınızın de-

ğişmesi beraberinde bazı dezavantajları da getiriyor. Bugünkü standartlarda oldukça düşük sayılabilecek 640x480 piksel çözünürlüğünde genel görünüm yetersiz kalıyor ve oyun daha çok bir Adventure oyunu havasına bürünebiliyor. Detayların kalitesi ve gelişmiş animasyonlar bu olumsuz etkilerden bir nebze olsun giderebiliyor.

Grafikler Planescape: Torment'te ortamı mümkün olduğunca orijinal tasarlatabilmek için bayağı bir emek harcamışlar. Ekranı gürültüyle her şeyiyle çözülmüş, ve oyunu oynadığınızda bir an durup ortamı seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Ancak bu görsel zenginlik bellek alanına da yansıyor. Planescape: Torment bu yüzden dört CD üzerinde geliyor. Yine de Baldur's Gate'deki gibi bir nabire CD'ler değiştirmek zorunda kalmıyor.





sunuz. Oyunun kapsamlı grafikleri ayrıca yüksek bir işlem gücüne gereksinim duyuyor. Gerç oyunu oynamak için performans canavarı bir PC'ye ihtiyacınız yok, ancak kavga sannelerinin ağır çekimde gösterilmesini istemiyorsanız en az Pentium III 450 işlemciye ve 128 MB RAM'e sahip olmanız lazımdır.

Kimim ben, nerdeyim?

Back Isle karakter yaratma söz konusu olduğunda tüm PC oyuncuların altüst ediyor. Bugüne kadar sadece Japon RPG oyunlarında önceden hazırlanmış karakterlere maceraya atılıyorduk. Planescape Torment de Japon meslektaşlarının izinden gidiyor, bu yüzden karakterinizi detaylı bir şekilde oluşturamıyorsunuz, bunun yerine size büyük ölçüde hazır ve ritilmiş bir karakteri yönetiyorsunuz. Back Isle Studios'un bunun için sağlam bir neden var. Zira bir big sayar oyununda nadiren karşılaşılabileceğimiz kadar karakterinize dayanan bir Background hikayesi var oyunun. Ancak yine de size her şey hazır venilmiyor, bazı karakter puanların Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Charisma ve Wisdom özelliklerini dağıtabiliyorsunuz.

Karakterinizi yarattıysanız Planescape'in aklınızı başınızdan alacak, rüyalarınıza girecek ve belki de sizi çıldırtacak (Şımar, son zamanlarda bende bir gariplik farkettin mi niç?) dünyasına adınızı atmaya hazırsınız demektir. Oyunun başındaki oldukça atmosferik demodan sonra (tamam bak bu demoyu begendim) kendinizi bir işkence masasına bağlanmış bir halde buluyorsunuz. Vücudunuz iyileşir gibi görünür.

keni, kafanızdaki amansız boşluğun farkına vanyorsunuz. Bilinici nizi kaybetmişsiniz ve size "The Nameless One" diyor ar. İşte burada bir kurukafa yanın za geliyor ve siz durumunuz hakkında biraz bilgilendiriyor. Sız olu sanmış ar ve para karşı içi morga kaldırmışlar. Çok saçma geliyor değil mi? Durun daha neler göreceksiniz.

Uçan kurukafa Monte, bu çirş sekansından sonra size katılıyor ve maceranız boyunca olur olmadık yorumlarıyla sizi bir hayli eğlendiriyor ve düşündürüyor. Oyuncuların karşısına bu tip bir fırtına çıkarmak yeni bir fikir. Ve bunun arkasındaki düşünce hiçbir şekilde herkesin kolayca sindirebileceği türden değil, zira Planescape Torment olayların iyiler ve kötüler arasında geçtiği, iyi ve kötünün kolayca ayrırtedilebildiği, olayların en embesli zekaları tarafından bile kolayca anlaşılabilirceği klasik bir fantastik masal değil. Oyunun hedef kitlesi kesinlikle yetişkinler (akıl yaşta değil başta)

Alternatif Fallout 2

bu arada sevgili Level okurcukları, veya başka bir Might & Magic oyunu görmeye tahammülü olmayanlar ve PC oyunlarında karışık bir hikayenin hasretini çekenler. Bu oyunda ateşli bir bakireyi kötü bir ejderhanın elinden kurtarmaya çalışmıyorsunuz, burada özellikle değişik dünya görüşlerinin temsil edildiği (evet, anarşistler de var) kompleks bir dünyanın içinde kendinizi bulmaya çalışıyorsunuz. Multiverse'in genel olarak Outer Planes olarak tanımlanan bölgelerinde belirli bir düşünceyi temsil eden partiler otmuş durumda. İşte oyunun amacı da bu ideolojileri anımsatmak ve yayabilmek, kendinizi bulabilmeniz için. Action olmadan yapamayan biriyse Planescape Torment'in bir romanı aratmayan mükemmel işlenmiş textleri canınız sıkabilir. Akılcıca uygulanan bir diyalog sayesinde fiziksel şiddetle hiç gerek kalmayabiliyor da. Bu arada hemen belirtmekte fayda var bu oyunu en iyi keyifle oynayabilmek için iyi derecede İngilizce bilmeniz şart (ah Almanca, yakını benli). İngilizce bilmeyenler, yine de bu oyunu alsınlar ve bir an önce İngilizce öğrenmeye baksınlar artık.

Gerçekten ölmem lazım...

Hatırlıyorum da eskiden saatlerce yaratık peşinde koştu. Experience toplamaya ve Level Up olmaya çalışırdık (bakınız Diablo). Gerçi bu devir en uzundan çok geçti, ama Planescape Torment

bu bir darbe daha indiyor. Artık savaşlar büyük ölçüde arkaplanda kalıyor ve diğer karakterlerle etkileşiminiz, konuşmalarınız oyunun ana yapısını oluşturuyor. Karakteriniz yaratıcılar ebediyete kavuşturdu. Experience puanları top amaya devam ediyor, ancak bu şekilde kazandığınız tecrübe puanı çözdüğünüz görevlerin yanında devrede diken kalıyor. Olayları çözdükçe "The Nameless One" gittikçe geçmişini hatırlamaya başlıyor (Sanitatum'daki gibi, ve anılarından fragmanlar görüyor, bu da Experience puanı kazandırıyor. Parlak bir kahramanı canlandırmaktan noslananları da hemen uyaralım. Kimi geçmişler karanlık ve aşk hikayeniz de trajik olabilir, unutmayın (uhuhuhuhuu).

Hikaye büyük ölçüde konuşmalara dayandığı için, her önemli muhabbetten önce oyunu kaydederseniz iyi olur. Düzenli olarak karşınızdakiyle olan konuşmanızda daha çok cevap seçeneğine sahip oluyorsunuz ve cevabınıza göre bu tercihler oyunun akışını etkiliyor. Yüksek karizma gibi özellikler sizi karşınızdaki için daha çekici kılarken aynı zamanda yalanlarınızın da daha kolay yitip yutulmasını sağlıyor. Yüksek Intelligence (zeka) ise karşınıza daha fazla diyalog seçeneği çıkarabiliyor. Gerçi "apta" bir karakter de hedefine ulaşabilir ancak daha az zekice çözümler için de daha az tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Yani ne kadar çok konuşma seçeneği ne sahip olursanız ve zeki cevaplar vererseniz, kazanacağınız mükafat da o kadar yüksek olacaktır.

Ayrıca oyundaki tüm önemli NPC'ler kendi akslarıyla konuşur.





limit yok

Wir sind alle in Not...

Planescape'nin dünyası inanılmaz derecede büyük ve rengarenk, her köşede ve her yerde binbir çeşit figür var. Ve bunların birçoğu

yor, bu da onlara sadece dana fazla derinlik ve inandırıcılık kazandırmıyor, aynı zamanda karşınızdaki karakter daha canlı yapıyor ve oyunu inanılmaz güzel bir atmosfer kılıyor. Ama tabii yine İngilizce'nizi üst seviyede olması gerekiyor (Şte şimdi Almanca'nın bu yükümlük başlıyor merak etmeyin kufür etmiyorum -)

Alles ist so rot...

Oy içindeki kavgalı dövüşler oyunun üzerinde belirleyici olmadığı kadar. Baldur's Gate'deki gibi bir stratejik ve heyecanlı da değildir. Gerçi yakın ve detaylı kamera görünümü sayesinde kavgalar daha kişisel, animasyonlar daha gerçekçi ve çok yönlü, karakterler de daha büyük. Ancak bunun bir yanı etkisi var. Menzilli sıralar pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor. Yani düşmanlarınızı uzaktan avlamak için daha çok büyüleri kullanmak zorunda kalacaksınız. Büyüler ise kapsamlı grafiklere ışık efektleri ve daha uzun animasyonlarla çok daha çekici görünüyor. Bilgi sayarının bu kadar yavaşlaması ne, grafiklerse büyük şölenini yaşamak için katlanabiliyorsunuz.

Oyuna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğinizi sizin seçiminize bağlı. Başlangıçta Fighter olarak başlıyorsunuz. Keyfi yerinde NPC'ler, hatta size katılan elemanlar da severim böyle kankayı ana karakterinize büyüçlük, nirsızlık veya rahipliğin inceliklerini öğretebiliyorlar. Bir süre sonra yeni seçtiğiniz karakter sınıfının size uygun olmadığını düşünürseniz istediğiniz zaman kolayca başka bir sınıfa geçebilirsiniz. Bu konuda bir

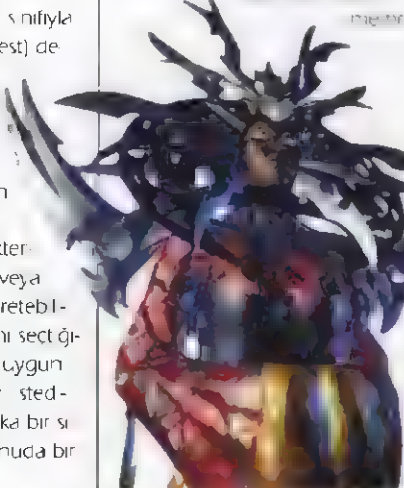
kilde konuşabiliyorsunuz, üstelik diğer CRPG oyunlarının aksine boş konuşma arı değil bunlar. Tam aksine, değil herhangi bir oyunda, gerçek hayatta da herhangi birine bu kadar esaslı konuşmalar yapmanız mümkün değil. Bu konuşmalardan inanılmaz keyif alacaksınız. Karakterlerin konuşma dili tek kelimelere rakipsiz ve sonbetide çeşitli yönere çekebilmek için önünüzde sayısız fırsat var. Bu da oyunun hikayesine inanılmaz bir katkıda



bulunuyor ve 'The Nameless One' bilincine yeniden sahip olmaya başladıkça kendinizi çoktan Planescape: Torment'in dünyasında kaybolmuş bulacaksınız.

Oyunda canın zı sıkacak bazı küçük hatalar da yok değil. Baldur's Gate'de de kullanılan Infinity Engine halen karakterlerin zihin takıp kalmasına veya

kaptırıldığı çetire meşin



sine neden olabiliyor, yol bu maddelerin optimal değil, ancak bu pek de rahatsız etmiyor siz. Ayrıca oyun büyük savaşlarda aşırı yavaşlayabiliyor. Bu gibi durumlarda oyunu Pause edebilirsiniz.

Oder sind wir schon tot?

Evet arkadaşlar, Might and Magic dünyasından ayrılmış Planescape dünyasına geçmiş bulunmaktayım. Levela yazdığım bu ikinci (belki de son) yazıyı bitirmeden önce uzun yıllar sonlarında çeşitli oyunlardan binkettirdiğim esyalar mı Level editorleri arasında paylaşıyorum. Şimdi Diablo'da bol bol tadına baktığı Firewall Staff'arı mı, Mad Dog'un dağıttığı kanzmasını topaması için Cem Sancı'ya +5000 to Charisma veren Ring of Charisma'mı, pop edti olduğunu ileri sürüp bos zamanlarında kurbağa parçelayan doktor adayımız Batı'ya kurbağa parça ama bonusu veren Frog's Dagger'mı şirkete daha sık gelmesi için ko aylık olması açısından Berker'e Town Porta'ya bu kitabımı ve yolumculuğum boyunca bana eşlik eden cewal kedileri Level ayınlığında, ah pardon toplarıtarında kullanılmak üzere Level editorlerine (Kasimpasa da kedi kalmadı bunlar yüzünden) bırakıyorum. Donduğumda herkes Diablo 2'de (Mart ayında çıkacak nihayet son anda bırakılmıyorsa) hazır görmek istiyorum. Bu arada unutmadan 'E' inde bir kılıc ve bir avuç

dolusu büyüyle kendini güçlenmiş sanıyorsun? Önemli olan neye sahip olduğun değil neyi taşıdığın önemli olan kim olduğundur!"

"The Nameless One"

Grafikler

Tamamen elle çizilmiş grafikler oldukça ayrıntılı, karakter animasyonları gerçekçi, ancak çözünürlük düşük.

Ses ve Müzik

Atmosferik bir müziğin ve dudak uçuklatan ses efektlerinin eşikliği, hissedilirdir.

Oynanabilirlik

İlk başta oyunun arabirimine alışmak zor olabiliyor, bazı ikonlar anlamasız bu çekilde sağma yerlerde bulunuyor.

Atmosfer

Başına kadar bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en mutlu atmosferi sağlar.

LEVEL Notu

89

LEVEL KARNESİ



UNREAL TOURNAMENT

Huzur içinde yat Quake 3...

Yapım: Epic Megagames

Dağıtım: GT Interactive

Web: www.unreal.com



muhteşem grafikler ve hızı Net oyunları sağlama vaadiyle p yasa ya çıkıyor ama küçük bir eksiklik de var. Oturup tek başınıza oynatabileceğiniz bir senaryo da yok. Siz bilirsiniz ama ben bir bilgisayar oyunundan bazı şeyler beklerim, bunlardan en önemlisi de beni tek başıma eğlendirecek ve düşündürme kapasitesinin olmasıdır. Biraz istem bırakmak için bile Net üzerinde dahi olsa kendime yabancı oyun arkadaşları aramak zorunda kalmak fikri beni rahatsız ediyor. En, pek sosyal bir insan olduğum söylenemez.



Welcome To The Pit

Unreal Tournament uzun zamandır beklenen bir oyundu. Özellikle ilk Unreal'in grafiklerini gördükten sonra programcıların neler yapabileceğini düşünmek heyecan vericiydi. Ancak tabii Multiplayer ağırlıklı olarak planlanması beni düşündürmüyor da değildi. Şunu söyleyebilirim ki hem korkularında, hem de beklentilerimde bir miktar haklı çıktım, ancak sonuç oldukça şaşırtıcı. Öncelikle şunu söylemeliyim, Tournament grafik yapısı tek kelimeyle muhteşem bir oyun, haliyle tam detay seviyesinde çalıştırabilmek için çok güçlü bir sistem gerekiyor. En azından P2 400 işlemci, 128 MB RAM ve şöyle sağ am bir TNT grafik kartı kullanımdan bu oyunu hakkını vererek çalıştırmazsınız, o zaman da oturup oynamanın bir anlamı kalmıyor. Tabii çok hızlı bir de Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak, ancak bu sadece Tournament değil, Multiplayer oynanabilen hemen tüm oyunlar için geçerli. Her ne kadar Tournament özellikle Net oyunları için tasarlanmış bir yapıya sahip olsa da, zayıf bağlantılar iş berbat etmeye yetiyor. Mesele biz dergide bir bilgisayar Server olarak atayarak oyunlar başattık, bir Network üzerinden oynadığımız için hız oldukça tatmin edici bir seviyede kaldı. Ancak oyunlarımızı dışarıdan "davetsiz misafirler" katıldığında bazı gözlemlerde bulunduğumuz, her ne kadar kötü bir bağlantı pek bilgi kaybı ve kilitlenmelere yol açmadıysa da, katılan oyuncular düşük hızları yüzünden pek bir şey yapamadılar, sonuçta çok çabuk sıldılar ve ayrıldılar. Burada "davetsiz misafir" ifadesi yanlış anlaşılmasın, Tournament

Ne oldu bilemiyorum ama bir biriyerde bir düğmeye basmış gibiyim, tüm büyük firmalar birdenbire sadece Internet üzerinde oynamaya yönelik FPS tarzı oyunlar yapmaya başladı. Şimdi bir düşünün, Internet bugün için hiç de hızlı sayılmaz. Üstelik bu tür oyunlar deli gibi süratli bir bağlantıya yoksa son derece çekilmez bir hâle alırlar. Ateş edersiniz ve kurşun arnamıyan yarım saat sonra çıkar. Vurulursunuz ve bundan bir saat boyunca habersiz olmanız, çünkü ekranda donup kalmış olan resime bakarak monotonluğunuzla uğraşıyorsunuzdur. Bol para harcayıp şu super süratli hatırdan bir tane kiralasanız bile pek fazla bir şey değişmez çünkü genelinde karşınızdaki oyuncuların çoğu gariban bir modemle hatta kalmaya çalışıyordur. Sizi bilmiyorum ama ben zayıf bağlantı yüzünden ekranda donup kalmış bir emani kurşunla doldurmayı pek eğlenceli bulmuyorum, eğer bulsaydım bir AK 47 alıp duvarımdaki resimlere ateş ederdim. Neyse, işte uzun bir bekleyişten sonra Quake 3 ve Unreal Tournament geldi, ayrıca Team Fortress 2 ve daha kimbilir başka hangi gizli projeler de yolda. Hepsi de





çok geçmiş bir arama motoruna sahip, bu sayede Server olarak Net üzerinde devreye giren herhangi bir bilgisayar bulup bağlanmakta hiç zorlanmıyorsunuz. Oyun sitelen dışındaki özel Server birimini de hesaba katarsanız seçeneklerin çoğaldığını görürsünüz. Hatta cihazınıza ve bağlantı

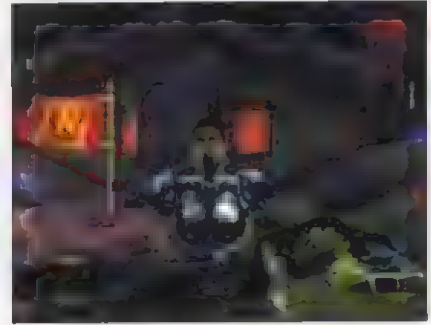
hazır yapmak. İkinci olarak Practice seçeneğiyle herhangi bir hantada ve oyun tarzında karşılaşmalar yapılarak alıştırma yapabilirsiniz, bence bu modda oynamak çok daha eğlenceli, çünkü karşılaşmaların tüm özelliklerini istediğiniz gibi ayarlama imkanına sahip oluyorsunuz. Son olarak da tabiri

bir süre sonra sıkılmaya başlıyor. Esasen Single Player modunun tek amacı bu tarz oyunlarda hiç tecrübesi olmayan bir oyuncuyu sıfırdan eğitmek, onu gerçek Net karşılaşmalarına

anastirme gönderiliyor.

Dark Side Of Aquarius

Doğrusu çok fazla oynamadım ama Tournament'in en yakın rakibi olan Quake 3 oyun çeşitliliği açısından pek zengin değil. Tournament ise çok farklı oyun türleri sunarak rakipleri büyük fark atıyor, üstelik bu oyun türlerinin herbiri için özel olarak hazırlanmış bir sürü harita mevcut, yani hep aynı ortamlar ısıtılıp ısıtılıp oynanmaz, sürülüyor. Burada oyun türlerine kısaca bir bakalım, öncelikle tabiri ki Deathmatch ve Team Deathmatch şıkları mevcut, bunların ne olduğunu bilmiyorsanız o zaman zaten Unreal Tournament tarzı oyunlara ilgilenmiyorsunuz demektir. Sonra karşı takımın karargahından bayrağını çalmak fikri üzerine kurulu olan Capture The Flag geliyor. Benim en hoşuma giden tür olan Assault ise özel görevleri yerine getirmek fikrine dayalı, mesela bir helikopterden giden bir treni atlayarak karşı takımın savunmasını yarmak ve treni kontrol altına almak gibi, iste ki zaman kısıtlaması da isn içinde girince olay daha da heyecanlı



haritada Mars yörüngesindeki düşük yerçekimli bir uzay istasyonunda mücadele ederken, bir diğerinde denizin altına iniyor, bir başkasında ise eski bir yelkenlinin arınlarında cephaneyi arıyorsunuz. Genellikle haritayı öğrenmek ve uygun bir strateji geliştirmek çok önemli, çünkü özellikle çok oyunculu maçlarda ortama olumuna atılmakla elinize geçen tek şey sık olmak oluyor. Özellikle Assault hantalarında bolca bulunan otomatik savunma taretleri "Abi kurt" tarzı davranışlar hiç affetmiyor.



nıza güveniyorsanız kendinizi bir Net oyunu açıp katılmayı kabul edebilirsiniz. Ancak hemen belirtmeliyim ki, bir makineyi hem "Dedicated Server" olarak atamak, hem de üzerinde oyun oynamak çok zordur, cihaz iki farklı işi aynı anda yapmaya zorlanır ki, bu performans açısından pek iyi değildir.

Road To Hell

Tournament size üç farklı oyun seçeneği sunuyor, ilk olarak Single Player modunda kolaydan zora giden karşılaşmalarla katılabilirsiniz. Bu tarz oyun bir senaryo içermiyor, ancak eski rakibinin güçlenerek intikam almak için dönmesi, farklı sınıflardan elemanların maçlara katılması ve iler edikçe değişik tarz maçların açılması gibi detaylarla süslenerek çekiciliğine çalılmış. Fakat bir senaryonun olmaması ve oyuncuların hep aynı karşılaşmaları düzeyinde kalması

Internet ya da LAN üzerinde sizin rakiplere karşı maçlara katılabilmeye imkanın mevcut. İstediğiniz bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikleriyle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiğiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir

Internet ya da LAN üzerinde sizin rakiplere karşı maçlara katılabilmeye imkanın mevcut. İstediğiniz bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikleriyle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiğiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir

Internet ya da LAN üzerinde sizin rakiplere karşı maçlara katılabilmeye imkanın mevcut. İstediğiniz bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikleriyle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiğiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir

Internet ya da LAN üzerinde sizin rakiplere karşı maçlara katılabilmeye imkanın mevcut. İstediğiniz bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikleriyle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiğiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir



Man Of Sorrows

Unreal Tournament son derece düzenli bir arabirime sahip, üst kısımda bulunan kontrol paneli alt menüleri açarak istediğiniz her türlü ayarı yapabilmeyi sağlıyor. Bir karşılaşmada hantayı etkileyen seçeneklerden botların yapay zeka seviyelerine dek her şeyi değiştirebilmek mümkün. Hazır yeni gelmişken, bu oyunda kullanılan yapay zeka modeli keşifin tam anlamıyla dehşet verici, doğrusu bir oyunda karşınıza çıkan botların tanındığı pek çok insandan daha zeki ve karakter sahibi olmasından edinebileceğiniz deneyim. Oyuna başladığınızda botlar, yani yapay zeka kontrolündeki oyuncular, belirli bir düzeyde harita bilgisine sahip olarak o aya katılıyorlar. Ne var ki oyun ilerledikçe elemanların ortamın girdisini çıktısını öğreniyor, buna göre bir strateji geliştiriyorlar. Ayrıca sizin ve diğerlerinin nasıl oynadığına bakarak çe-



Accident Of Birth

Biraz da grafiklere ve ses efektlerine bakalım, doğrusu çoğu insan Quake 3 grafiklerinin daha iyi ol-

şirli takliler deniyorlar. Burada tam anlamıyla bir "zekadan" bahsedilemez tabii. Ancak davranış olarak öğrenen ve gelişen ayrıca duruma göre tepkiler ve reb en o du kça gelişmiş bir program kodunun varlığı kendini hemen belli ediyor. Üzün ve yorucu bir oyunda sizin idkakatınız dağılmaya başlarken, botlar daha da gelişiyor, çok daha ve tımlı dövüşmeye başlıyorlar, yani böyle bir avanta, ar da var. Doğrusu böyle bir yapıyı zekayla gerçek bir savaş alanında karşılaştırmak istemeyiz, çünkü, her ne kadar duyma ve görme yetenekleri program tarafından sınırlandırılacak da, reaksiyon süreleri ve karar verme hızları sıradan bir insanın çok ötesine ulaşabiliyor. Quake 3 botları sizin yavaşlı her anı bilecek haraket ediyorlar, q b görünüyor, böyle k arda nında ve uzakta bile olsanız sizi "algı yor ar", ancak Unreal için aynı şey söz konusu değil. Burada botlar çok daha gerçekçi bir şekilde davranıyor, gorse ve istisil ipuçlarını kullanarak arıyor, buluyor ve imha ediyor ar, ancak kesinlikle hatasız değiller ki bu da insan faktörünün programa yansıtılmış olmasından kaynaklanıyor. Tamamen hatasız olsaydı bu botların kına bile zarar veremeyizdir - bu da oyunun amaçsız derecede zor ki ard

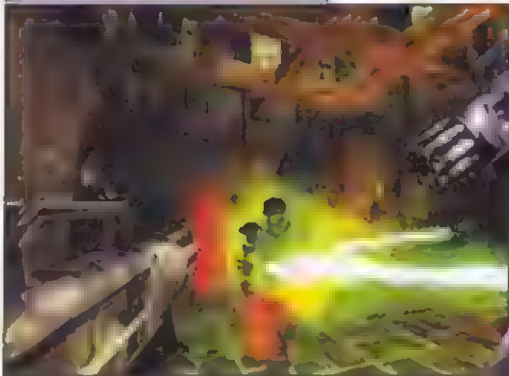
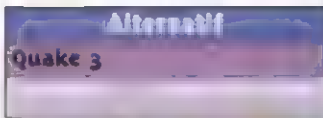


dn. sevdi idi, sık dđđm zaman
yarım saat de ğb dövüsmek
gerçekten de tam bir terap. olu-
yor diye bilirim. Bence bir mode-
miniz yoksa bile bu oyunu alın,
zaten botlar net üzerindeki ço-
ğu kış den çok daha muemmel
oynatabiliyorlar. o yüzden Net
bađlantınız nı olmaması pek bir
sorun olmaz. Bana ğince, bu
oyunu sevmiş olmamı senaryosu
olan oyunlardan bıktım an-
lam na ğelmez. bu yüzden sabır-
sızlıkla Unreal 2'yi bekemeye
devam ediyorum.

Mad Dog

animesi. Ürresi ise çok daha derin bir gerçeklik duygusu veriyor. En renkli ve sıkı ortamların da süslenip çıkarılabilecek görsel bir hava var. Karakter animasyonu arı biraz daha iyi olabilir tabii, ama sonuçta bu hareketli bir oyun, gözünüz rakibin adamlarındaki estetikten ziyade üzerinize yağarak roketlere tükeldiğinden buna pek farketmiyorsunuz. Özetle efektler son derece iyi kullanılmış, kursunların dışı süpürüldükten sonra, hızla gelen bir rüzgâr baş-

divasa çok da gâsi, herşey mu
 kemmici, çoğu zıman kend m
 kafanın omuz ar m n aras na çök
 m s oynarken bu düm. Sos efek
 ler de mukemmel kulan l m s,
 kosedden siz qormeden geçen
 eleman n ayak sesler inden tutun
 da yak asık nerede o duğ unuz
 ar laman za yardım cı o ab i yor. ar
 ka pl n efek tlerine kadar n ç bir
 şey unu amam s. Ve tab s
 ahları da unutmamak a
 zım ilk Unreal le ortay d
 çıkan slar ar l n bazı a
 rı o urada ver, anrak
 pek çok yeni ma
 zeme ekle n m s ve
 hemen her s lan e
 den geç r m s. Dövüş
 tarz n za ya da duruma
 uygun bir s ah bul
 mak hiç zor değ i bu
 kım zaman br cft ta
 banca o ab i yor. k m
 zaman da nukleer sa
 vas baş lı q. orası size
 karm s. Sonuç o arak
 Unreal Tournament bir
 konus u bul un mamas
 na rağmen bana ken



Grafiker

Murriqem mehanlar, karakter sahni dol
oz mlesi. Ancak animasyonlar biraz daha
yil olsabiridi.

Ses ve Müzik

3. sağdan soldan geçen kurgun sesler,
badınlar s per almanıza neden oluyor

Dynanabillirik

Ne kadar isterseniz, bu oyun o kadar zor olabiliriz. Her türlü zorluk ayarını en ince detayına kadar düzenleyebiliyorsunuz.

Atmosfer

Net üzerinde oynayacaksınız nefes kesici
insani akip gbtunlyor. Single Player i fersa
degil borlavin zekas: cok... Insansi

LEVEL Notu

95

STANDARD INFORMATION, CREDIT ADVISORY

SETTLERS III QUEST OF THE AMAZONS

Amarcord: l'età dell'oro del padre è quella di quando l'adolescenza non è ancora iniziata.

Yapım: Blue Byte

Dağıtım: U.K O.M.

Tur: Strateji

Web: www.bluebyte.com

Sattiers il y a quelques années
lorsque le produit a été lancé
sur le marché. Les résultats ont été
très satisfaisants. Les clients ont
apprécié la qualité et le prix.

[illegible]

Ekleni

Series II: erin yaps leel
gratuler hase, a k on ee
q l i t c o s l a m t, e s p r
t y n a t g u n k, e r d a s s e y t
e s t a a g e r s e f v e s t o n, g

[illegible]

West of Amazon, bir exent
 Lakta pambina ragmer ana
 Oyunda per sok zinda fons la
 er qesle yit Oyuncu zagsk
 erede zster nen 150 p karmle
 miz 20 fandi ste ga syer Etila
 n an as neta rini, derent t'ccar la

a) \mathbb{Z}_6 ist eine Euklidischen Domäne.
 b) \mathbb{Z}_6 ist eine faktorielle Domäne.
 c) \mathbb{Z}_6 ist eine faktorielle Domäne.

Sulfur Mästen, kallas sålarna
 i det stora kammaren för att
 de i sulfurmästen ständigt

1. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 2. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 3. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 4. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 5. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 6. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 7. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 8. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 9. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə
 10. *Amelia* (Amelia Earhart) - bir qadın pilotdur. O, 1937-ci ildə

Birkaç Örnek

[illegible][illegible]

Conclusion

Cesar III

Аппо 1602[illegible]

19. 01. 2019 tarihinde 10.000 TL'ye satılan ve 10.000 TL'ye alınan bir malın satış ve alım işlemleri aşağıdaki gibi kayıtlara alınmıştır. Bu işlemlerin T-cetvelerine yazılması için aşağıdaki boşlukları doldurunuz.

Cem Sancı

Grafikler

Satışları g'iden bu yana hiçbirşey değışti-
rmiş. Ama unutmayın ki bu bir görev pa-
keti. Yeni büyü efektleri başarılı!

Ses ve Müzik

Deniz kenarındaki köyümüzde de galara ve martıların sesine katılan köyümüzün de ismi sesleri çok güzel

Oynanabilirlik

Beşerme stratejisi diyor bir tane olsa, Settlers 3 bir numara olurdu. Büyük çaplı kayıtların hareketini çok zor olabiliyor

Atmosfer

Adanmış nizin literatüründe deşek kontrolünün önemi, oyunun zevk ve estetik Ama, hırs ya da bir oyun olduğu mikas ölçülmez.

LEVEL Notu



HALF LIFE OPPOSING FORCE

Tüm o Adventure oyunları nereye gitti?

Yapım: Gearbox

Dağıtım: Sierra

Tür: First Person Shooter

Web: www.sierrastudios.com

Adventure oyunlarının yavaş yavaş ortadan kalktığını bir mem farkında mısınız. Ancak ben buna pek şaşırdığımı soy eyemem. Neden böyle oldu. Neden bir zamanlar piyasayı dolduran Adventure oyunlardan geriye pek bir iz kalmadı, neden bu tür olume mahkum oldu? Aslında neden, çok açık, bunun sebebi Half-Life ve benzeri oyunlar. Bir zamanlar kapumbaga'nın zindanında çalışan bir bilgi sayarlarımızda güzel grafikler görebilmenin tek yolu Adventure oynamaktır. Bu oyunlar önceden render edilmiş 2D grafikleriyle herhangi bir taran yanına sokulamayacağı için oyun ortamları yaratmayı başarıyor, oyuncunun hayranlığını kazanıyordu. Atlantisi hatırlıyor musunuz? Ben hatırlıyorum, doğrusu şimdi bile çoğu oyunun başa çıkamayacağı grafikler vardı ve ilk gördüğümde hayran kalmıştım. Ancak çok büyük bir sorun var tabii, önceden render edilmiş 2D grafikler kullanıyorsanız oyun dünyası mecburen kısıtlı olmak zorundadır, aksinhalde ortaya çıkacak oyun korkunç derecede büyük olacaktır. Doğrusu kimsenin 15-20 CD üzerinde geçen bir oyuna para verebileceğini sanmıyorum. Hatırlar sanız Atlantisi gibi bir speten "serbest" hareket edebildiğiniz oyunlarda bile tüm yapabildiğiniz tren gibi belirli bir hattı takip edebilmekten ibaretti. Ancak kısa sürede çok şey değişti, bilgi sayarlarımızla güçlendiler ve özellikle grafik yetenekleri inanılmaz gelişti. Programcılar da bu yeni donanımın getirdiği imkanları dibine kadar sömüren yeni oyunlar geliştirdiler. Sonuç olarak ortaya Adventure oyunlarının bile geride b-



rakan grafiklere yapmış FPS tarzı oyunlar çıktı. Mesela Unreal ya da Half-Life. Özellikle Half-Life önceden kurgulanmış olayları, bir dereceye kadar etkileşimli ortamları ve karakterleriyle tam bir Adventure havasına sahipti, ancak son derece hareketli oyun yapısı ve inanılmaz atmosferiyle de oyuncuyu ekran başına bağlıyordu. İşte durum böyle olunca artık 2D grafikleri ve son derece sınırlı oyun dünyaları bulunan Adventure tarzı oyunlar eski çekiciliğini yitirdi.

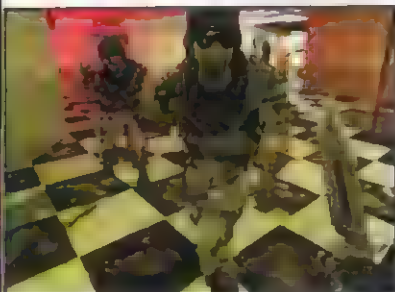
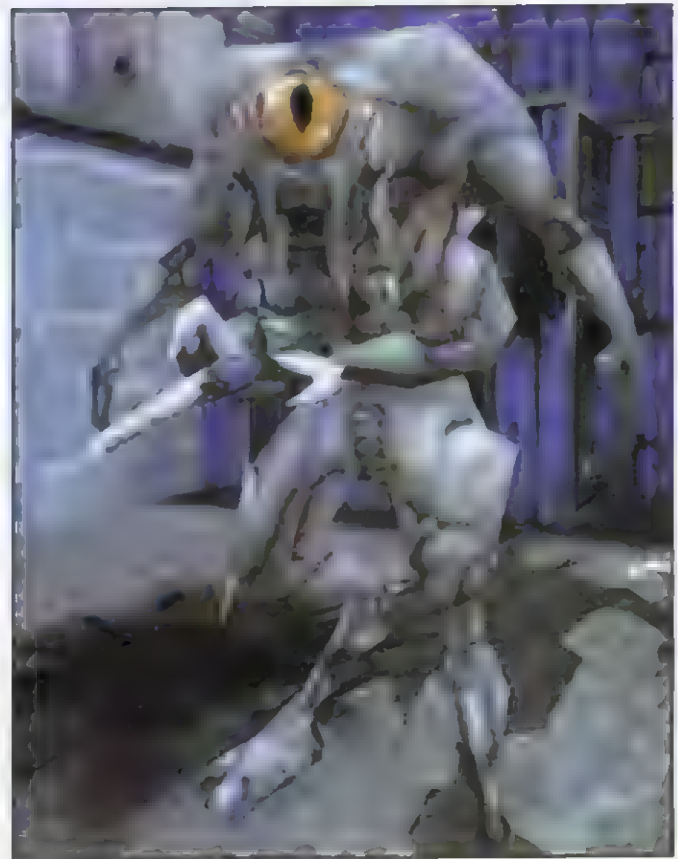
Madalyonun öbür yüzü...

Half-Life tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak kabul ediliyor, yoğun ve sürükücü atmosferinden tutun da, son derece gerçekçi düşman yapay zekası na kadar hemen hiçbir eksik yok, eğer hâlâ oynamadysanız çok yazık etmişsiniz demektir. Neyse, Half-Life oldukça iyi bir senaryoya sahipti, güzel bir uste yürütülen deneyler kontrolden çıkıp bir kazaya yol açıyor, oluşan karmaşık farklı boyutun birbirine bağlanmasına sebep oluyordu. Sonuçta da bu tarafa bir yığın yaratık geçiyordu. Pek orijinal bir konu sayılmaz, değil mi? Ancak bu noktada işler biraz değişiyordu, siz tüm yaratık ordusuna meydan okuyan kahraman bir asker değildiniz, aksine kendi hayatını kurtarmaya çalışan bir bilim adamını can andırıyordunuz. Ancak kısa sürede tek düşmanın her tarafa beliren korkunç yaratıkları o-

temizlemeye gelen askerin durumu da pek iç açıcı sayılmaz. Tahmin edilenden çok daha kötü bir duruma karşı olan bir kiler büyük kayıplar verir ve çekilmeye zorlanırlar. İşte burada siz işse gönderen tecrübe askerden birinin rolundesiniz. Göreviniz üs se girmek ve hem yaratıkları, hem de Freeman gibi "tanıkları" ortadan kaldırmaktır. Ancak daha sızı taşıyan helikopterler görev bölgesine inital ederken saldırıya uğruyorsunuz ve gözünüzü üsün girişlerinden birinin yakınında açılıyorsunuz. Birkaç adım öte nizde yanan helikopter enkazı ve takım arkadaşlarınızın cesetleri bu unmakta. Silahınız kayıp ve ne yapmanız gerektiği hakkında en ufak bir fikriniz bile yok.

Düşmanımın düşmanı...

Half-Life: Opposing Force bir ek görev diskidir. Bu yüzden de oyunu kurabilmek için makineniz de orijinal Half-Life'in bulunuyor olması azm. Ancak şu ana dek piyasada sadece korsan kopyala-



CODENAME EAGLE

Savaş, casusluk, sabotaj, entrika, hayatta, epey. Herkesin yanında, 33 insanı tanımlı birders.

Yapım: Talonsoft

Dağıtım: Take 2 Interactive

Tür: Action Adventure

Web: www.talonsoft.com

Hani derler ya önyargılı olmak pek iyi bir şey değildir gerçekten de, çok çabuk yanlışabilir insan. Nitekim bu oyuna da ilk başlarda çok önyargılı yaklaştım, sıradan bir FPS, bir Doom kopyası gözüyle baktım. Ancak kısa süre içinde ne kadar yanlış olduğımı da anladım, çünkü her ne kadar ilk izlenim pek parlak olmasa da, oyunda ilerledikçe işin gerçek doğasını, gerçek rengini farkettim. Ve çok da hoşuma gitti. Ama turunu tartıma başlama-dan önce konusuna bir bakalım, çünkü çok orijinal olmasa bile yine de az işlenmiş bir hikayesi var. Öncelikle o aylar bizim dünyamızda geçmiyordu, yani en azından bildiğimiz haliyle bizim dünyamız ya da zamanımız sayılmaz. 1900 yılında uzay-zaman ekseninde bir sapma oluşuyor, tabiri caza anda oldukça doğa bir fe

men ama sonuçta a ter-nabif bir gerçek için, bir paralel zaman-mekan akımının oluşması na yol açıyor. İşte olaylar da bu paralel zaman ve

mekanda geçiyor. Yüzyılın başındaki politik akımların speten ilmi bir akış izliyorlar ve Birinci Dünya Savaşı asla çıkmıyor, ancak Rusya İmparatorluğu'nda bazı güç de ısıtılar çeşitli dolaplar çeviriyorlar, ve Boşeviklerden bahsettiğimiz de sanmayın sakin 1917 yılında o dönem kıtarda bulunan Çar yatağında bir suikaste kurban gidiyor, yerine de oğlu Prens Peter geçiyor. Peter tüm dünyayı yönetme hevesiyle dolu bir adam, bu yüzden başta çelik endüstrisi olmak üzere çoğu alanı devletleştirip kontrol altına alıyor ve Rus ordusunu asla görülmemiş güçte silahlarla donatıp komşularına saldırıyor. Aradan geçen on yıl Rus ordusunun adımlarını dünyayı fethetmesiyle geçiyor, her ne kadar işgal edilmemiş Batılı devletler bir



mek zor. Bu arada Müttefik Kuvvetler Komutanlığı boş durmayıp birkaç tecrübeli askerden oluşan Shadow Command adlı bir özel birlik oluşturuyor. Bu grubun

başlıca işleri casusluk, suikast, sabotaj ve benzeri operasyonlar gerçekleştirilmek, böylece düşmanın önemli projelerini ortadan kaldırmak. Grup aradan bir Red,

Gogges ve Mortar adlı uç tecrübeli ve çılgın pilottan kurulu, bu grupta siz Red'i canlandırıyorsunuz ve genelde en tehlikeli görevlere yollanıyorsunuz.

Sopwith Camel sever misiniz?

Tabii burada bahsettiğim Camel içilen ya da binilen bir şey değil, daha ziyade ilk savaşın oldukça beşarılı çift satır İngiliz avcı uçaklarından biri. Bunun oyuna ilgisine gelince, biraz sabırlı olun, şimdi oyunun türünü gözden geçirirken ilgisini farkedebilirsiniz. Daha önce dediğim gibi Codename Eagle ilk bakışta sıradan bir Doom kopyası gibi görünür, ancak kesinlikle değil. Aslına bakarsanız bu oyunun tam olarak ne olduğuna karar vermek biraz zor, çünkü

ku içinde hemen herşeyden biraz var. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu oyunda etrafa Quake tarzı kurşun yağdırarak görevleri geçebilihtim, ama yine de hemen hiç yok, bunun birkaç sebebi var. İlk olarak oyundaki karakterlerin ve araçların beşarılı nasır modelleri var. Düşmanların genelde kollarından ve vücudun dış noktalarından nasır alırlarsa bundan çok fazla etkilenmiyorlar, ancak doğrudan kafaya, göğüse ve bacaklara alınan isabetler çok etkili oluyor. Ne var ki aynı model sizin için de geçerli, zırh ve sağlığın tam dolu olması hayatı noktalarda açılan yaraların sizi devirmesine pek engel olamıyor, en fazla 2-3 atışta devrilirsiniz. Makineli tüfek yuvaları, zırhlı araçlar ve patlamalar gibi şeylere karşı ise hiçbir şansınız yok. Bu yüzden çoğu oyundaki gibi bir büyük askere tek başınıza kapışmanız mümkün değil, öldüğünüzü bile anlamazsınız. Bu yüzden oyunda sessiz ve derinden gitmek, mümkün olduğunca kamufle olmak büyük önem taşıyor, ancak çoğu zaman çatışma kaçınılmaz tabii ki. Gündüz görevlerinde bu çok büyük bir sorun sayılmaz aslında, ama gece görevlerinde çoğunlukla düşmanı tespit etmenin tek yolu ya



sayılmaz. En azından üzerlerine kurşun yağarken kek gibi dikeyimiyor, imkânları varsa kamufle olmaya çalışıyorlar. Düşmanların belirli görüş açıları var, ancak özellikle silah sesi ve bağrışmalar karşı son derece duyarlılar. Açık alanda yankılanan bir el atış boğede ki tüm nöbetçi eni hareketi geçirmeye yetebiliyor. Oyun bu açıdan ele alındığında Thief çağrışımı yapmıyor değil, ancak dar koridorlar yerine genelde açık alanda geçiyor olması etrafı tasnise dolanmanızı zorlaştırıyor.

Hastasıyım sepetli motorsikletin...

Oyun 12 görevden oluşuyor, ancak görevler "hangi kapıyı hangi anahtarın açtığını bul ve etrafı temizleyip sonraki seviyeye geç" mantığından çok uzak tasarlanmış. Gerçekte tüm o katıldığınız gizli operasyon aradığınız gibi Red'i kadenyle olan randevusuna doğru götürürken, aynı zamanda Rus bilimadamının geliştirdiği korkunç bir silahın da zırhını sürmekle meşgul oluyorsunuz. Ara sahneler eski tarz soluk albüm fotoğraflarından oluşan bir Slideshow şeklinde nazir anmış, bu bana çok eski casusluk filmlerini hatırlattı ama zaten amaç bu. Red her görevde tamamen farklı bir olaya karşılaşıyor, tabii hantalar, düşmanlar ve araçlar da buna uygun olarak değişiyor. Mesela bir görevde kilisenin çan kulesinden bir Rus komutanını durubunlu tufekle obur tarafa postalamanız, bir diğerinde önemli bir bara, havaya uçurmanız, daha başka bir görevde ise çift satırlı uçakınızla uçak gemisinden havalanıp bildirilen hedefleri bomba amanız gerekiyor.

Görevlerden hiçbirisi bir diğeri ne tıpatıp benzemediğinden oyun kısa sürede sıkıcı bir hâle maktan kurtuluyor. Ne var ki burada küçük bir sorun var, görevlerin belirli kısımları önceden script edilmiş, ve siz oyunu oyunun istediği şekilde götürmek zorundasınız. Mesela ilk bölümde köprünün havaya uçmasını asla engelleyemiyorsunuz, görevi bitirebilmek için mutlaka yıkık köprüden karşıya zırhlı araçla atlayarak geçmeniz gerekiyor. Alternatif bir yol bulabilişeniz bile oyun bunu kabul etmiyor ve sonuçta görev bitmiyor. Bu açıdan oyun biraz klasik Adventure yapısı taşıyor denebilir. Tabii bu aslında pek



kötü bir şey sayılmaz. Kullanabileceğiniz araçlara gelince, yük kamyonu, zırhlı araç, sepetli motorsiklet, bunları tekne, avcı uçağı ve parasut bunlardan sadece birkaçı. Ancak araçların fizik kurallarına uygun hareket ettirilmesi söylemeye iyim. Mesela buz üzerinde kayıyor, virajlarda savruluyor, asırı dikkatli yamaçlarda devriliyor. Ayrıca mermiler ve çarpmalar nasıra sebep oluyor ve benzinleri bir süre sonra bitiyor. Tamir çantası ve benzin bidonları sayesinde bu sorunu çözebiliyorsunuz, ancak bunları da haritanın her tarafında bulmak pek mümkün olmuyor tabii ki. Ayrıca araçların hasar seviyeleri performanslarını da doğrudan etkiliyor.



yor, sımsıcak dumanlar ve alevler çıkaran bir aracın yakınına sokulmanız ise hiç tavsiye etmiyorum, patlamaları bir hayli şiddetli olabiliyor. Uçtuğunuz görevlerde ise mutlaka bir joystick kullanın derim, uçaklar sadece klavyeden kontrol etmek bir hayli zor çünkü. Butun bunların oyna bir simülasyon tadı kattığından da sınırlı söylememe gerek yoktur.

Bozkırlar ve kurtlar...

Oyunun grafikleri, genel olarak hiç fena sayılmaz, ancak tabii çok geniş alanlar söz konusu olduğundan güçlü bir sisteme sahip olmanız oyunun gereken süratle çalışmasını meniz açısından önemli, özellikle RAM büyük oncelik taşıyor. Dar koridorlarda koşmaktan sıkıldıysanız Eagle bir hayli hoşunuza gidecektir, tabii Spec Ops ya da Delta Force gibi açık alanda geçen pek çok oyun çıktı piyasaya ama, hiçbir bu tarz bir casusluk filmi atmosferine sahip değil. Grafik efektleri hiç fena sayılmaz, kar yağışından tutun da şiddetli patlamalara, bombaladığınız gemilerin yavaşça batışından yıkık köprüden aşağı uçan trenin denize gömülüşüne dek her şey ayrıntılı yapılmış. Ses efektleri için de aynı şeyi söyleyebiliriz, bombos bir Rus bozkırında uzaktan gelen kurt ulumaları, ağaçların arasından dolanan rüzgarın uğultusu tepenize yağan uçak bombalarının ısıkları ağır hasar almış bir zırhlı araçtan gelen mekanik gümürtüler, kısacası hiçbir şey unutu mamış ve bunlar oyun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Ayrıca oyunun Multiplayer desteği de mevcut. Tek başına ve takım oyunları Net

Ad	Seviye
Blood z	1
Kingpin	2
Mortyr	3

üzerinde oynamak mümkün, tabii hızlı bir bağlantı gerekiyor. Sonuç olarak Codename Eagle Jfak tefek eksiklerine ve hatalarına rağmen oynaması zevkli bir yapım, kanmca tek büyük eksikliği görev sayısının az olması, ama alıp oynamaya değer.

Mad Dog

Grafikler

Fena değil, açık alanda karakterlerin detayları ve animasyonları biraz sönük, patlama efektleri güzel.

Ses ve Müzik

Her görevde farklı sesler, açık alanda kurt ulumaları, yağış sesleri, patlama sesleri, müzikler güzel.

Oynanabilirlik

Farklı görevler ve oyun tarzları, ayrıca çabuk diebi men zırlı kışkırtıyor. Ama tek bir görevi tekrar oynamak zor.

Atmosfer

Bir casusluk filmi atmosferi, kurt ulumaları, yağış sesleri, patlama sesleri, müzikler güzel.

LEVEL Notu

74

Yarın bir güzel oyun

http://www.ingel.com.tr

1999





FAUST

Bir Adventure daha mı? Hem de çok iyi diyorsun ha? Başımıza tap mıyaacak yoksa?

Yapım: Arxel Tribe

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Web: www.arxel.com

Zavalı şeytan, bana ne verebilirsin ki? Yükseklerde göz dikmiş insan binlerce senin gibiler kavrıyor. Hiç? Sendek gıda doyurmaz insanı. Elindeki kız altın. Cıva gibi. Avucun içinden akıp gider. Senin kumar masalarında kimse kazanmaz. Daha sarılarken başkalarına bakar. Gündereceğini kızar. Verceğini tıbarın tahrir salıverir. Kuyruklu bir yıldız gibi. Kayağı der. Bunları mı sunacaksınız? Göster bana bakalım. Koparımadan çürüyen meyveyi. Her gün yeniden yeşilenen ağacı.

...Goethe (Faust)

Kader mi?

Faust'un hikayesi binlerce yıl öncesine dayanır. Efsaneye göre Faust ölümlü dünyada rahat, zengin ve güçlü bir yaşam sürmesi karşılığında şeytani ruhunu satır, ve öldükten sonra cennet-neme gitmeye razı olur. İnci'de de izlenilen bu öykü zamanla bir hak efsanesi haline gelmiş ve basta Martin Luther ve Goethe tarafından tekrar senimştir. Basit bir öykü veya efsane değildir bu. İnsanın çin çin eski düşmanı şeytanla savaşını anlatır, günahlarla kurtuluş arasındaki savaş, yüce olanla zavalı olan arasındaki savaş... Herhangi bir masel olamaya çok kadar da gerçektir aslında.

Terkedilmiş boş bir park. Cehennem ile Cennet arasında bir yerlere sıkışmış. Ruya ardan oluşan bir ülke. Bekledi diğer ismi. Ülkedeki son yedi insan. Ve şeytan ile efsanevi sova yeri Mephistopheles arasındaki karar sızık. Yedi ruhun belirsizliği. Gidecekle yer hakkında. Yukarıya da aşağı. Ve dolayısıyla beze. Yaşlı, birge ama nafi. Zayıf olmayan bir adama verilen görev. Marcelus Faust. 7 insanın geçmiş ne gördüğü, en ince ayrıntısına kadar günahları.



ni sevaplarını araştırmak ve son karar vermede Mephistopheles'e yardım etmek. Şeytana yardım etmek.

Boylece adalet yerini bulacak. Kendi ruhunuzu kaybetmediğiniz sürece.

Şeytanın Dayanılmaz Hafızlığı

Kim ne derse desin Cryo kesinlikle piyasanın en baba adventure firması. Özellikle işledikleri temaları inanılmaz takdire ediyorum. (Atlantis, Aztec, Faust, me Machin, geliyooooo!!!). Faust'ta da Cryo yine kalitesini konuşturmuş. Hanka grafikleri, müzikleri, atmosferiye Faust'un piyasanın en iyisi. Oyundaki her şeyi bir kenara bırakırsanız bile nepsinden önce çok sağlam bir konuyu var. Yani fan-

tastık, yani karanlık, hafif puslu, ama çekici. Evet, kesinlikle muntazem bir adventure Faust, yer geçirmişken açıklayayım. Bu Goethe'nin Faust'unun oyunu değil, sadece aynı hikaye Cryo tarafından başka bir şekilde işlenmiş ve her ne kadar kılıba göndermeler olsa da temelde farklılar.

Oyunda yedi ayrı bölüm, yani yedi ayrı öykü var. Yedi günahla ilişkisi var mı acaba bunların? Her öyküde bir insanın hayatının içine giriyorsunuz, ve yaşadığı yer okuduğu kitapları, resimleri eşyaları ner şey bir dedektif gibi inceleyerek puçları topluyorsunuz. (Ki emin olun bunlar o kadar sıradan insanlar değil, mesela ilk bölüm birbirinden tamamen farklı karakterleri olan siyam içkileri konu alıyor). Bu puçların yararı-



miy a o kişinin hayatını, sorunlarını, günahlarını ve şeytanı işbirliğini kısa videolar şeklinde öğreniyorsunuz. Böylece o insanın ait olduğu yer (cennet mi, cehennem mi) belli oluyor. (Aslında yedi ayrı hikaye varmış gibi gözükse de sonraki bölüm erde daha önceki karakterler belirlemeye başlıyor ve böylece oyun yedi bölüme bölünebilir bir bütün haline geliyor). Böylece ne muntazem bir konuya, Cryo da hakkını verecek bir atmosfer yaratmak için epey uğraşmış ve başarılı da olmuş (zaten yapımcılar Alone in the Dark I, II ve III, Prisoner of Ice, P. Çiğim ve RING gibi tecrübeler yaşamış kişiler).

Cehennemin Renksiz Ateşi

Güzel bir demodan sonra (bunlara alışışın var olur çünkü, Sıcon Graphics sisteminde hazırlanan bu demolar toplam 40 dakika sürüyor) ana menüye geleceksiniz. Şimdi burada sakın hemen oyuna başlamayın ve durup bekleyin. Çünkü bir oyunda duyduğunuz en iyi müzik dinleyeceksiniz. Tamam, tamam belki abartmış, ama şu kadarını söyleyeyim: siz bunları okuduğunuz sırada oyunun soundtrack marketlerde satılıyor olacak ve bu 1920-1930 larm jazz-varı müziği bu oyun için tam anlamıyla biçmiş kafaları olan bana, oyun sırasında bazen odanın ortasında durduğunuzda müzik değişiyor diye daha çok duracaksınız. Müzikler yapan Universal



TARZAN

Amaçlı, yetenekli, yaratıcı deyip geçmeyin. Yoksa büyük bir eğlenceyi kaçırmış olursunuz.

Yapım: Disney Interactive

Dağıtım: Disney Interactive

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

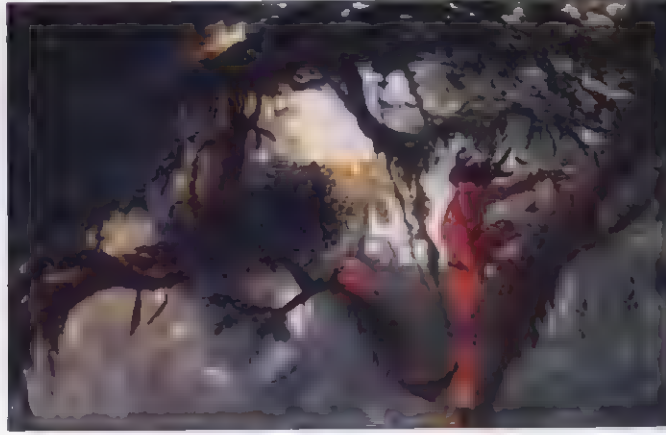
Tur: Action-Platform Web: www.disney.com

Başdondurucu yükseklikte ki dallara sığılabılır ve hızla yaklaşan korkunç bir fırtınada vahşice salıyan bir dai parçasını kusursuz bir dikkatle yakalayabiliyorsunuz. Edgar Rice Burroughs "Tarzan of the Apes", 1912 (Tarzan'ın yaratıcısı).

88 yıllık bir efsane Tarzan. Ne denebilir ki milyonlarca filmi (aslında 43), kitabı (resmi olanların sayısı 26'ydı, galiba, oyuncakta inanın bunun sayısını bilmiyorum) yapılmışken Jane'd (aşkı) Chechahyd (maymunu) omamıydı (evli), sarımsıydı (kolunun uzantısı) hepimiz sonuna kadar biliyoruz Tarzan'ı. Disney de aynı konuyu milyonuncu kere, ama büyük bir titizlikle naklini vererek işlemiş. Hatta kesinlikle soyenebilir ki şu an Toy Story 2 ile birlikte piyasadak en iyi platform.

Shoo Bee Dooh

Disney'deki yapımcıların oyunu



hem ses hem de görse bir sova çevirmek için epey büyük bir ekip ile uzun süre çalışmışlar. Her grafik parçası, usta çizimler tarafından önce el ile yapılmış, sonra uzun çizimler sonucu baştan aşağı süslenerek en ince ayrıntısına kadar bilgisayara geçirilmiş. Animasyonların gerçekliğine de gerçek hayvanların hareketleri örnek alınmış. Son olarak da Tarzan'ın hareketlerinin orman ve mensuplarına tam bir uyum içinde olmasını istemişler ve bunun için de "Deep Canvas" adlı kend yaptıkları bir programla özge bir teknik kullanmışlar.

peki fark olmayan bir oyun çıkmış. Müziklere gelince, söylenebilecek en önemli nokta ortama uygunluk konusunda maksimum tiz davranıldığı. Normal bir platformda aklınıza gelecek her türlü müziği yapabilirsiniz, ama Tarzan gibi ormanın derinliklerinde geçen vahşi bir macerada elektro gitar veya kayıye kullanılması beklenemezdi. Dolayısıyla dünyanın dört bir tarafından bir sürü egzotik alet kullanılmış ve stüdyoda hepsini uyumlu kullanabilmek için epey zaman harcanmış. Neler mi? Mesela Güney Amerika gitarı charango, Afrika yaylı birembu (aranızda qucilerin dünyasını zengin var mı?) Demolarda ise enstuman ara sözler de eşik ediyor ve

boyuce ortaya gerçek bir müzik şöleni çıkıyor.

Disney'in bu tür oyunlarının en sevdiğim yanı Tarzan'da da fazlasıyla mevcut. Bölüm çeşitliliği. Oyuna ki hep ki boyutlu yandan gösteren bir ormanda Tarzan'ı ipten pe dolaştırmak sıkıcı olacaktı. Disney'in büyütülen de aynı fikirde olacaklar ki bu bölümde maymun Terki ya da biricik aşkımız Jane'i yönetmemize izin vermişler. Hatta bazı bo um erde (ki kesinlikle oyunun en zevkli kısmı) Tar-

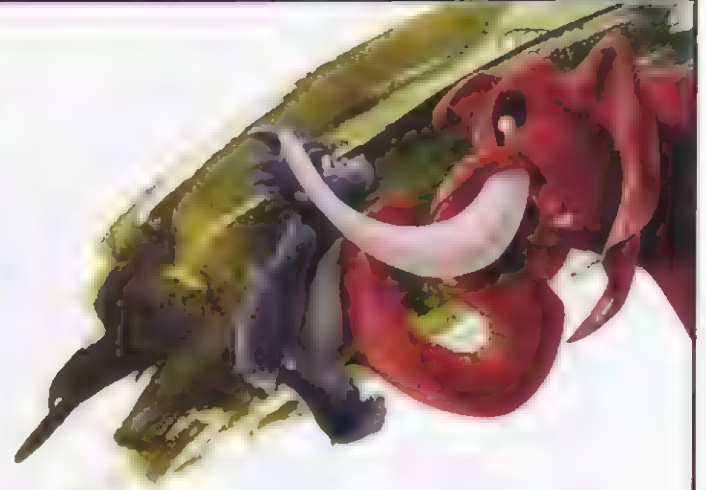


zan'a ağaç sorduk bile yaptırılmaz mümkün, ki sirtinizde sarınsın bir fışık varken bunu yapmak epey zevkli oluyor!

Dab Bee Dah

Oyunda ilk dikkati çeken (benim için) zorluk seviyesi. Aslında platform oyunlarındaki zorluk seviyesi ayarını her zaman sacma bulurum, ama eğer oyunun sonundaki demoyu etkili yorsa durum başka. Evet, zorluk seviyesi oyunun 3,4 veya 5 hakla baslatması değil, yanarda oyunun bitirdiğinizde Tar-





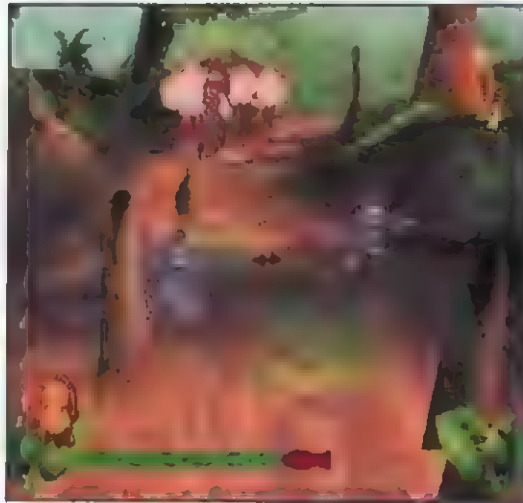
zaman Jane'e nasıl davrandığını da etkiliyor. Eğer birbirlerine kavuşmalarını istiyorsanız en az Medyum seviyede oynayın (artık zaten bir oyunu ko'ay seviyede bitiren, bitirdim dememe!) Minik ama keskinlikle güzel bir ayrıntı.

Oyunun amacı her bölümde Jane'm ziri semsiyesine ulaşmak. Tabii ki bu sırada orman halkının büyük bir çoğunluğu size pek dostça davranmayacaktır. E, sizin elinizde armut top arıyor tabii, top adığınız armutları fırlatarak ortamda kimin en güçlü olduğunu gösterebilirsiniz (bunlardan sarı olanları sonsuzdur, kırmızı olanları sınırlıdır, kırmızı olanları katı etkilidir, mor olanları atınca bir süre parçaya ayrılır ve her bir parça sarı gücündedir, mavi olanları ise ekranda herkesi sırtı supurur ve her köşe başında bulunmaz ar). Bunun yanında minik bir bıçaklık da (ustelik ilki aynı vuruş stiliyle) aksesuar olarak eklenmiş aksesuar diyorum çünkü sadece yakın mesafede etkili ve oyunun sonuna kadar bir kere bile kullanıma ihtiyacı hissetmedim. Oyun sırasında karşınıza çıkanlar tabii ki sadece bir avuç dolusu maymun, kurbaga ve karga değil. Herki bölümünde vahşi domuzlar, leopar (Tarzan'ın efsanesinin vazgeçilmez parçası, Tarzan'ın kendini kanıtladığı ilk yer), Clayton'un adamları ve nihayet Clayton da yoketmeniz gerekenler listesinde olacak. Bunlara uğraşırken karşınıza bazı objeler de çıkabilir. Bunlardan bazıları enerjinizi artırırken, bazıları maksimum enerji verir. Eğer çeşitli yerlerde duran (herki bölümünde epey aramanız gerekecek) narflar bulursanız TAR-

ZAN yazabilirsiniz o bölümün başlangıç demosunu tekrar istediğiniz zaman izleme hakkını kazanıyorsunuz (super gereksiz bir özellik çünkü her bölümün başında otomatik save ediliyor ve istediğiniz zaman o bölümü tekrar oynayabiliyorsunuz, dolayısıyla da demoyu izleyebiliyorsunuz). Eğer

Altı parçanın
Pandemonium
Heart of Darkness
Jazz Jack Rabbit 2

bölüm sonuna kadar dört tane harita parçasını toplayabiliyorsanız, muhtesem zevk! Bonus bölümüne de gitmeniz mümkün (bu bölümlerde sürenin bitmesini istemiyorsanız olabildiğince mor



meyvalardan

toplamanız gerekmektedir (duyurulur). Ama tüm oyun boyunca karşınıza en çok çıkacak obje atın para ar. Her yuz tanesi bölüm sonunda size bir nakle olarak geri dönecektir (hak olayı o kadar da önemli değil, çünkü bölümler onlarca nakle gerektirecek kadar uzun değil ve bir kere geldiğiniz bir bölümü istediğiniz zaman tekrar oynayabiliyorsunuz). Bunların nancinde ara ara karşınıza çıkacak kelebekler de olduğunuzda oyuna en baştan başlamamanızı sağlıyor. Bir nevi checkpoint yani.

Bölüm çeşitliliği, yuzünden ToyStory 2'den bir adım önde, Disney'in kalitesinden ödün vermediği Tarzan'ı oynamayan her platform-sever tıyakkı karkarı, Tarzan'ın Jane'e mutluluklar dilerim. Finito.

Gökhan & Batu

Grafikler

Çizgi film kalitesinde grafikleri oynayanı tatmin ediyor, özellikle arka planlar epey hoşları. Peki en iyi mi? Hayır.

Ses ve Müzik

Müziklere laf yok, oyun için gaza getirebilecek en iyi melodiler. Efektler ve konuşmalar da karakterlere uygun.

Oynanabilirlik

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

Atmosfer

Atmosfer epey hoş. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

LEVEL Notu

75

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

Yüksek bir başarıya ulaşmak için epey çok şey yapmanız gerekiyor. Özellikle arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları, arka planlar epey hoşları.

PANZER ELITE

Uzak Uzaklara, Zevkimi Yaşadığınız Ana Hiç Bir Tarih Birliğine Komuta Ettiniz mi?

Yapım: Wings Simulations

Dağıtım: Psygnosis

Tür: Simulasyon-Tank

Web: www.wingssimulations.com



de dolarsanız bir müddet sonra tanklarınız gel sen yeni durumlar karşısında sizden yeni emirler almadıkları için kafalarına göre takılıp başlarına olmadık belalar almaya başlıyorlar ki, oluşan kaos toparlayana kadar bayağı bir kayıp veriyorsunuz.

Sizin Panzer Commander'ından beri oyuncuyu tank komutanlığına atayan bir oyunla karşılaşmamıştık. Panzer Commander, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışma anı konulu alan bir simulasyondur ve 2. Dünya Savaşı ile ilgili tüm simülasyonlarda olduğu gibi, modern teknoloji ürünü savaş araçlarının kullanımı zor ama düşmanı yikması kolay simülasyonlarını oynamaktan sıkılanlar için merhem gibi gelmiştir.

Psygnosis'ın Panzer Elite'i de, tpk Panzer Commander gibi, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışma anı işleyen bir tank simülasyonu. Bayan oyuncuların oldukça sıkıntı verici bulacakları Panzer Elite'e ne yazık ki hanımların düşündüğünün aksine, oldukça sürükleyici, kaliteli bir yapım.

Amerika vs. Almanya

Panzer Elite, konusunu 1942 ile 1944 arasındaki Amerika-Almanya savaşlarından alıyor. Amerika veya Almanya olarak oynayabileceğiniz oyunda 22 çeşit tankı yönetebiliyorsunuz ki, bunların arasında Amerikalıların standart M4 Sherman ve türevleri, 75 mm toplu M4A1, 76 mm toplu M4A3 ve Panzer katliği ağır donanımlı Sherman Jumbo Assault tanklar bulunurken, Alman tarafında da Panzer Mark IV, Tiger ve Panther tanklarının türevlerini kullanabiliyorsunuz.

Panzer Elite'i diğer tank simülasyonlarından ayıran özelliklerinin başında çevreyle etkileşim ge-

liyor. Oyun alanındaki ağaçlar, ormanlar, evler, duvarlar, kaya ar, herşey ama her şey yok edilebilir olarak tasarlanmış. Bir köye girmek için ana kapıyı kullanmak zorunda olmadığınız gibi, bir koyu savunurken düşman tanklarının da size yem olmak için ana yoldan tipis tipis tuzağınızın içine girmeyeceklerini de hatırlamanızı tavsiye ederim. Güvendiğiniz bütün savunma duvarlar veya binalar kolayca yıkılabilir gibi, düşman anti tank personelinin güvendiği duvarlara ve binalara da sizin tarafınızdan kar yağdırılabilir. 'Güvendiğim dağlara kar yağdı' lafini hatırlamayanlar koşarak uzaklaşıp,

Tüm bu keşmekeşin içinde, oyundaki her birliğin ayrı ayrı önemi olduğunu anlayacaksınız. Pyadeden tanksavarlara kadar 76 ayrı birliğin olduğu oyunda, tanklarınızı güvenip bir kasabaya batıklama daldığınızda köşe başına saklanmış bazukalı pyadelerin tanklarınızı tek tek harcadığına şahit olacaksınız.

Islık Çalarak Düşen Bombalar

Alman tankları içi ise en büyük sorun, Alman tanklarının üstün oldukları topçu ve hava desteği nedeniyle olur. O maz kafalarına düşen bombalar olacak. Topçu ve hava desteğinden bahsetmişken, bu birimleri kullanabilmeyi yine oyun

culunun insiyatfinde olduğunu ve istediğiniz noktaya bu destek birliğini yönlendirebildiğinizi eklemek lazım.

Panzer Elite'in yapay zekası, takımın edici derecede başarılı. Düşman birlikleri olmak istersesine önünüze veya tuzağınızın içine atlıyorlar, farklı yollardan sizi tuzağa düşürmeye çalışıyorlar.

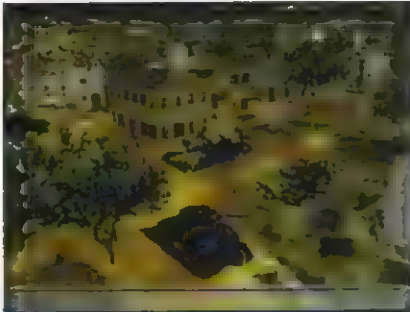
Grubunuzdaki diğer tanklar sizi yalnız bırakmadıkları gibi köftehorlar bir hayli deneyimli savaşıyorlar. Canınız tank komutanlığı yapmak tansa makine tüfeğinin başına geçip pyadelerin takır takır işlemek istediğinde, tankın içindeki görev yerini değiştirebiliyor. Topçu, makineli tüfek, radyocu veya şoför olabiliyorsunuz. Şişin güzel yanı siz bu işlerle uğraşırken diğer tanklarınız bir müddet siz olmadan da etrafın canına okumaya devam edebiliyor. Yani yapay zekaya bu açıdan müteşşekkiniz ama sağda solda çok fazla oyalandı kendinizi esas görevinize vermezseniz, yani komutanlık yapacağınız "Vay baba bu makine! Ne kadar sen ateş ediyormuş boole!" diye avalu avalu tankın içi-

Vurulmamak Lazım

Iste bu noktada oyunun biraz saçma adından bahsetmek istiyorum çünkü bir tank birliğinde komutanın tankının paletleri çıkarsa bile, komutan o tanktan inip başka tanka binip göreve yine devam eder ama Panzer Elite'da, siz dahil bütün mürettebat sağlam bile olsa, oyun komuta tankının devre dışı kaldığı anda bitiyor. Her halde gerçek yaşamda da durum böyle olsa Almanlar İkinci Dünya Savaşı'nı elli kez daha kazanmış olurlardı zira herkes biliyor ki, Amerikan tanklarının topları Almanların zırhları üzerinden pırpırtı gibi sektiğinden, Alman tankları bir hayli Amerikan komuta tankını harcamışlardır. Ama Amerikanın ulaşamaz dev savaş ekonomisi, her defasında sahaya daha fazla tank sürmesine neden olmuş, dört bir yandan çili sürüşü veya kemirgen veya istilacı boccak sürüşü gibi gelen tanklar karşısında hayvan gibi Alman tankları bile duramamışlardır. İki eminim bir istatistik yapılsa, Alman tankları vurdu mu havaya uçan Amerikan tankları içindeki mürettebat çayıp çayıp yanarken, Amerikan Tanklarının Alman Tiger'larını ancak paletlerinden vurarak

saf dışı bırakabildikten sonra da hareketsiz kalan Alman tanklarının üzerindeki Amerikan topçularının





Alternatif
Panzer Commander

Spearhead

ağır mermiler yağdırdıktan anlaşılabilmektedir ki eminim Amerikan ordusu bu tür taktik stabilizasyonunu de aralarında saklı tutuyor. Acın ba kın, naki olduğumu göreceksiniz)

Oynanış

Oyunun ara yüzü, akılda kalmas çok zor onarca tuş kombinasyonunu kolaylaştırmak için "mouse tank" ismi verilen bir kumanda sistemi içeriyor ki ekranın ortasında tankınızla ilgili her türlü detayın bulunduğu bir tür menüden tankın pek çok hareketini mouse yardımı ile kontrol edebilirsiniz. Ayrıca pop-up menüleriyle, diğer tanklara gerekli emirleri verebiliyorsunuz. Ancak, pek çok kullanıcı, komut bu pop-up menüde yer almadığı gibi savaşın kızgın ve hararet anlarında pop-up menüden komut seçmek kadar zor ve sacma başka bir sorun olmadıkça, da ad bir deneyim olarak keşfetmişinizce, tuş kombinasyonlarını bir an önce öğrenmeniz gerektiğini anlıyorsunuz.

Oyunun zorluk seviyesi 30 farkli ayar sayesinde istenilen düzeye getirebiliyor. Ama şunu da hatırlatmakta yarar var, bir oyunun kalitesi bazen bütün gerçeklik seviyelerini aktif hale getirdiğinizde daha iyi anlaşılır çünkü oyun için ne kadar çalıştığınızın ancak o zaman farkedebilirsiniz. Panzer Elite için de bu durum geçerli çünkü gerçeklik o kadar başarılı ki tankların içindeki her askerinin moralinden ruhezara yer çekimine, kullandıkları mermilerin özelliklerine kadar pek çok faktör atışlarınızı, tankların hareketlerini, topçuların, uçakların pıyadeerin durumunu etkiliyor. Eğik atış diye bir şey duymamış bir ede-

biyat bo umu öğrendiyseniz eğer o gerçeklik ayarları var ya hani iste onanın hiçbirini açmayn emir Hatta siz gidip Scrabble falan oynayın

Oyunun güzel bir yanı da, görevlere baslama ekranında, takımınızın her şeyi ile tek tek gelen-

nal mühendislik çizimlerine dayalı olarak modellenmişler. Yapay zekayı sıyıyor ve siz yalnız olduğunuz hissinden kurtarıyor. Savaş, ayarlar sayesinde, bir aksiyon filminden gerçek bir tank savaş deneyimine döndürebilirsiniz. Ne oranda eğlence ne oranda gerçeklik katacağınız size kalmış. Grafikler başarılı. Ortada koşuşt-



mek durumunda kalmanız. Mermilerin, yakıtı durumunu kontrol etme tanklarınızın hasarlarını giderme gerekirse ek zımmar takmalısınız. Gerçek bir kargah havasında yaratılmış interaktif bir ekranı, uzayın qitgiz birlikler hakkında çıkan menülerden gerçek estirdiğiniz bu iş emir, bir güniz daha yakından tanımanız ve savasta doğru kararlar verebilmeniz sağlıyor.

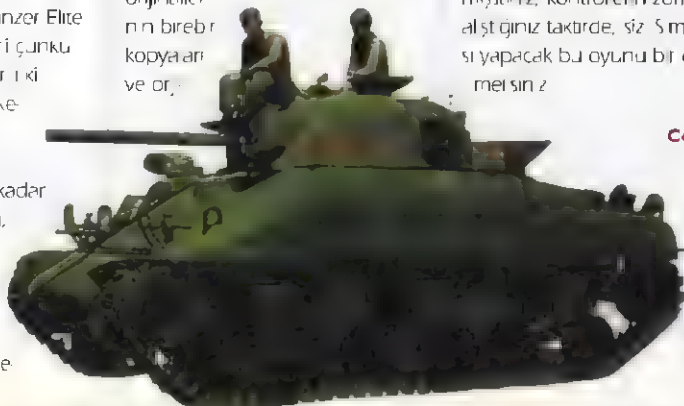
Erkek Oyunu

Elimizin altında babalar gibi, sapasağlam bir tank simülasyonu duruyor. Oyundaki tüm tanklar orijinallerinin birebir kopyaları ve or-

tan aptal polqanlardan çok, can niza okumak isteyen gerçek tanklar görüyorsunuz. Ayrıca benzer oyundakilerin aksine hızınızı alamayıp bir binaya veya ağaca girdiğinizde bilmem kaç tonluk tankın incek bir ağaç karşısında top dıye durmadığını, ağaç, ev, duvarı muvar tanımayıp ezip geçtiğini, yani önce kırıp dokup sonra pardon dediğine şaşıt oluyorsunuz ki, bir kere denedikten sonra bir daha norma yodan gitmiyor sınız.

Turun sevdalıysanız kaçırma malısınız Panzer Elite'i. Tank simülasyonuna daha önce bulasma mışsanız, kontrolerin zorluğuna alıştığınız takdirde, siz 5 m meraklısı yapacak bu oyunu bir deneyimlisiniz.

Cem Şancı



Grafikler

Babalar gibi. Gözleminizi ufku tarayıp düşman tankları ararken gerçekten araziye olduğunuzu düşünmüyorsunuz.

Ses ve Müzik

Topunuz atış aldığınızda bir tankın içinde olmanın ne demek olduğunu anlıyorsunuz.

Oynanabilirlik

Ofiz avı zevki ayar var. Her düzeye uygun. Ama gerçek potansiyelini en üst seviyede gösteriyor.

Atmosfer

Bombalar, top atışları, tankların hareketleri, sürtünme dedikler kadar iyi. Kumandan olduğunuzu hissediyorsunuz.

LEVEL Notu

75



SEPTERRA CORE LEGACY OF THE CREATOR

Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler

Yapım: Walkyrie Studios

Dağıtım: Monolith Productions

Tür: CRPG

Web: www.valkyriestudios.com

Yıllar önce dizi olarak televizyonlarda dizi olarak da TRT1 yayımlanan 'Yükarıdakiler ve Aşağıdakiler' isiminde bir roman vardı yanlışlıyorsam. Yani romanını okumamışım ama televizyonda seyrettiğim kariyerli bir şatoda, üst katlarda yaşayan ev sahibi aristokratlar ile onlara hizmet etmekle görevli olan ve evin alt katında yaşayan hizmetçilerin hayatlarında bir bense den bir yapımdı.

"Bu da nereden çıktı şimdi?" demeyin. Baldur's Gate'i bir kötuğünden uyduracak kadar tedirgin bir RPG olan Septerra Core'un hikayesinde 'Yükarıdakiler ve

Aşağıdakiler'nden yararlanıp en pahalı arabalara binip, en pahalı yemekleri tüketmekte olan Alt katlarda yaşayanlar ile üst katların çoklukla çöplerden arta kalanlarda buldukları ile yetinerek yaşamak zorundadırlar.

Gördüğünüz gibi bir hayli gömümsü, anlamsız konuları Septerra Core'da diğer RPG'lerde gömeye pek alışık olmadığımız üzere bir dayanışma karakteri yönetiyoruz.

Dünyayı Sen mi Kurtarıcı Kızım?

Küçük olduğunda çok sevdiğin babasız gözleri önünde acımasızca öldürüldüğü için üst katla yaşa-

yanlara karşı inanılmaz bir nefretle büyüyün ve büyüme kadar sadece intikam almak amacıyla sağ kalmayı başarmış bir çöp toplayıcısı (Layktr) matta fazla büyük olan sevgi kahramanımız Maya'nın intikam için aradığı fırsatı tipis tipis ayağına gelecektir. Çünkü yazılı aralar ağızdan ağıza dolaşan bir efsaneye göre kim çekirdeğe ulaşmayı başarsa ve sırrı çözse bir şekilde kendisine cennetin anahtarını verecektir ve bu bir neyse sahipsiz olma arzusunundaki üst kat komutanı Chosen'ın ağız arını sulandırılmaktadır. Elbette enayitler dünyanın yedi kat düne kadar göçüp bir sırrı çözmek üzere harekete geçmeden rahat durmazlar ki, hemen bir kat aşağılarında yaşayan güzel bir güzele intikam ve bir süre sonra Maya için bu durum onun çocuklarını düşünmek için bu unmadır bir fırsattır. Etraf kızacakken, sıgılabilecek ortak bir mayı serilecektir.

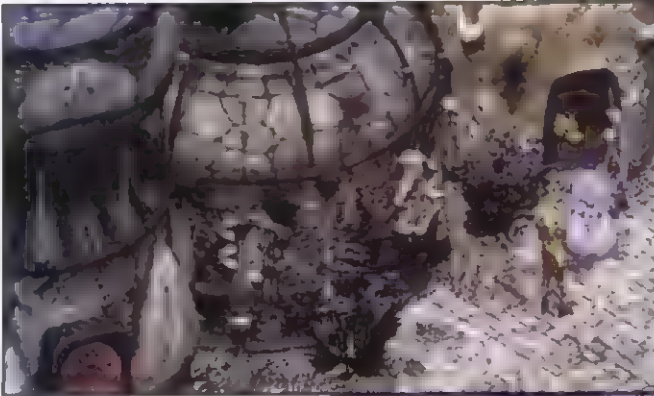
Neden Kadın Karakter?

Birbir etrafında dönen yedi kabuk her 100 yda bir öyle bir düzene girer.

Ekki, bu sırada gezegene vuran güneş sıgı çekirdeğe kadar ulaşır. İşte tam bu anda büyük yaratıcının insanlığa verdiği klanıdır çekirdek üzerinde kullanırsa, çekirdeğin içindeki sırrı yani Cennetin Kralığı açığa çıkarır. Bu amaç uğrunda aşağılara inmeyi göze alan Chosen'ın sevinen her şey sıgıp süpürmekten yok etmeye kadar olan her şeyi.

Oyunun oynanışı ise yönettiğiniz karakter Maya ve onun etrafında toplanan partisini Septerra Core dünyasında, kötü adamların peşinde koşmasını, verilen görevleri yapmak,

bir mece en çözmeye çalışarak deneyim ve güç kazanarak zenginlik.



Aşağıdakiler, eğer olursanız, deniziyor.

Matruşka Gibi Oyun

Kaskı ve kötü çatışmasının, insanların ve onların yaşadıkları toprakları koruyan şovalye ruhlu kahramanlarla seytansı amaçları uğrunda kimsiyi harcamaktan çekinmeyen kötü insanların karşılaştığı bu oyunun konu bakımından en ilginç yönü, oyunun geçtiği dünyanın yapısından kaynaklanıyor. "Yedi anlamı ağızda Sep, 7 yer kabuğu anlamına gelen Terra kelime eninde 7 anıyacağına göre, oyunun geçtiği dünya bir bir yüzüne geçiş ve birbirlerinin etrafında dönüp duran yedi katmandan oluşuyor. Herbir katman bir kabuk olan bu 7 dünyanın merkezinde ise CORE denilen yaşayan bir bilgisayar bulunuyor.

Yine kalmı edebileceğiniz gibi, bu dünyanın en d's kabuğunda, Chosen denilen bağı bir kitle yaşamakta, dünyanın bütün zevk



TOY STORY 2

Oyuncakların sevgi dolu dünyası! Peki ya konuşabilen, hisli yapabilen, eğlenceli, çılgın ve 3D olanların?

Yapım: Disney Interactive

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Platform - 3D

Web: www.disney.com

Oyuncağın da hikayesi olur muymuş demeyin. Şiz de yıllarca uğraşarak tamamı bilgisayarla hazırlanmış oyuncak karakterler üzerine kurulu bir film hazırlarsanız ve hemen ardından oyuncak ydi, bilgisayar oynuydu, kitabıydı piyasanın altına üstüne getirirseniz değil, hikaye, roman, masal, hatta efsane bile olmasını isteyebilirsiniz.

Uzun zamandır doğru düzgün bir platform oyunu yok diyorken, bir anda platform fırtınasına tutulduk. Bu ay da Disney'den iki tane epey kalite platform bilgisayarımıza konuk ediyoruz (diğer oyun da bir kaç sayfa içinde veya günde okuyabilirsiniz tabii ki). Toy Story 2 muntazam grafikten, Disney kalitesinde müzikten ve her platformcuya soğuk terler dokturuca zoruğuyla uzun süre hard diskinizi oyalayacak gibi gözüküyor.

Haşin Domuzcuğun İhtirası

İlk dikkatimi çeken oyunun tamamının 3D bir dünyada geçmesi oldu. Oyun basit bir 2D ilerledir oyunundan çok daha bir keşfetmeye yönelik doğasara odur şeklinde ilerliyor. Bu da oyunun zorluğunu biraz olsun arttırıyor, ama kesinlikle daha eğlenceli hale getiriyor. Gerçi bu 3D yüzünden ilk başta kontroler kafanızı karıştırabilir.



ama çok kısa bir süre sonra alıştı yorsunuz. Nasıl mı? Normalde kendiniz Tomb Raider usulü Third Person açıdan görüyorsunuz. İlerlerken sağa basarsanız kamera da sağa doğru dönüyor ve bir an kendinizi başka bir açıdan görüyorsunuz. İşte o anda tekrar sağa basarsanız, bu sefer duruyorken yaptığınız gibi sağa dönmek yerine sağa gidiyor. Kamera açısı da devamlı değişiyor.

Tabii ki steven bu aktif kamera seçeneğini menüden değiştirebilir, ama anlamsız, gereksiz, saçma, aptalca vs. Eger durup bir iki saniye beklerseniz hemen eski haline, yani arkanızdan gösteren hâline geçiyor. Bakın, karışık gözüktüğünün farkındayım, ama ekran karşısında daha iyi anlayacaksınız ve emin olun ki bu oyuna inaniyor bir eğlence getiriyor, gözünüzü korkutmasın.

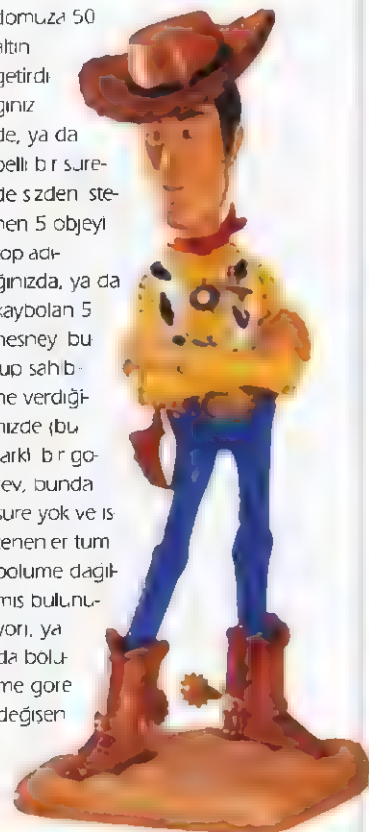
Neyse, oyundaki diğer önemli bir ayrıntı oyun sırasındaki yapmanız gerekenleri belirteceği sırada yapmak zorunda olma-

manız. Hatta bölümlerin arasında istediğiniz gibi geçiş yapmanız bile mümkün. Bunun nedeni de bir bölümde yapmanız gereken görevlerin hepsini yapmadan bir sonraki bölüme geçebilmeniz ve bu görevlerin bazılarının sonraki bölümleri etkilemesi. Aslında bu, oyuna epey ilginç bir sistem getirmiş. Yani Pizza Token sistemi.

Patates Adamin Laneti

Her bölümde bulabileceğiniz 5 tane Pizza Token var. Bunlar başka bir deyişle bir sonraki bölüme geçiş biletidir demek. Her bölüm belirsiz sayıda Pizza Token ister. O bölümden önce topladığınız tüm Token'ların sayısı yeterliyse bölümü oynamanıza izin verir. Mesela 1. ve 4. Bölümde girebilmek için 10 Token'ınız (token neymiş bee, bilet oğlum, bileet!!! BLX) olması lazım. 1. ve 4. bölümden üç, 2. ve 5. ikisinden bir (bilet BLX) toplamda yeter demektir (3 bölümde bölüm sonu canavarı var token (bilet BLX) falan yok yani). Bundan da anlaşılacağı gibi, bir bölümü tamamı tamamıyla oynanmazsa gerek yok, ama ilerleyen bölümlerde topladığınız token (bilet BLX) sayısı yetmediğinde tekrar başa dönüp o bölümleri oynamanız gerekebilir, benden söylemesi. Peki bir Pizza Token'ını (pizza bilet)

BLX) nereden bulabilirsin? Her bölümde bazen biri boşta (ama zor bir yerde, muhtemelen epey hoplayıp zıplamanız gerekecek) duruyor. Diğerlerinin ise çeşit şekillerde kazanabilirsiniz. Maalesef bu görevler her bölümde aynı. Yani her bölümde domuzda 50 altın getirdiğinizde, ya da belli bir surede sizden istenen 5 objeyi topladığınızda, ya da kaybolan 5 nesneyi bulup sahibine verdiğinizde (bu farklı bir görev, bunda sure yok ve istenenler tüm bölüme dağıtılmış bulunuyor, ya da bölümde göre değişen





GABRIEL KNIGHT 3

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Eskinin tadı yenilerde yok sözünü ispatlarcasına, Gabe, üçüncü ve en yavan macerasıyla karşımızda.

YAPIM: Sierra Studios

DAĞITIM: Sierra

Tür: Adventure

Web: www.sierra.com

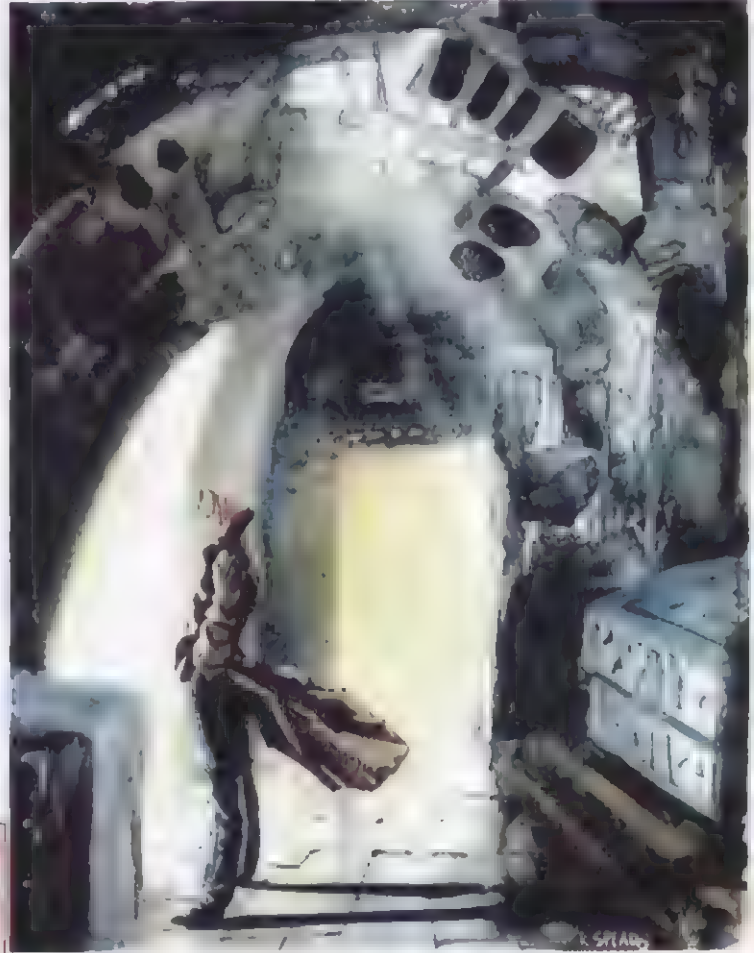
Bundan bir iki yıl öncesine kadar adventure oyunların seviliş sevilmediği üzeri hiç düşünmemiştim. Çünkü bu türün sevilmeyeceği gibi bir o kadar sık söz konusu değildi benim için. Bu soru ilk kez Sanitarium'u üçüncü kez oynarken geldi aklıma. Önce yaptığımı çok saçma olduğunu, ardından yeni bir adventure aza bileceğimi düşünürken, sonra bunu yapamayacağımı çünkü uzun zamandır yeni ve iyi bir adventure çıkmadığını fark ettim, son olarak da "aaa," dedim "hiye k!"

Her neyse, o zamandan beri her yeni adventure oyunu yazmaya geride kalan kırk yıldan pansederek basamaklar vızgeçme zamanı geldi artık sanırım. Çünkü en asilân dönem sonlandı ve artık bu yazılara başarken öncekilerden değişik bir giriş bulmakta güçlük çekiyordum. Ama bu sefer ikide kotarmış oldum neyse ki!

Gerçekleri oynuyoruz... butünüyle olmasa da!

Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned in hikayesi adventure türünün ve özellikle de Gabriel Knight'in tesadüf isimli Jane Jensen'in elinden çıktı. Doğrusuyla daha oyuna başarken kendinizi iyi bir konuya, akıllı ve sürükleyici bir hikâyeye hazırlayın. Ama önceki GK'arı oynadıysanız bu hazırlığı biraz daha kısa tutabilirsiniz çünkü her nedense Bayan Jensen önceki ere kıyasla daha yavan bir iş çıkarmış. Öte yandan herhangi bir adventure oyuncuyla kıyaslandığında pek çok yönden üstün olduğunu kanıtlayacak kadar başarılı.

Her şey Gabriel'in bir gece Albany Prensi'ne yaptığı ziyaretle başıyor. Prensin simdi ki bilemediğimiz bazı güçlerden çekindiğini ve birçok öğünün kaçırılmasından endişe ettiğini öğreniyoruz. Olabilecekleri önlemesi ve araştırma yapması için Gabriel'in yardımı



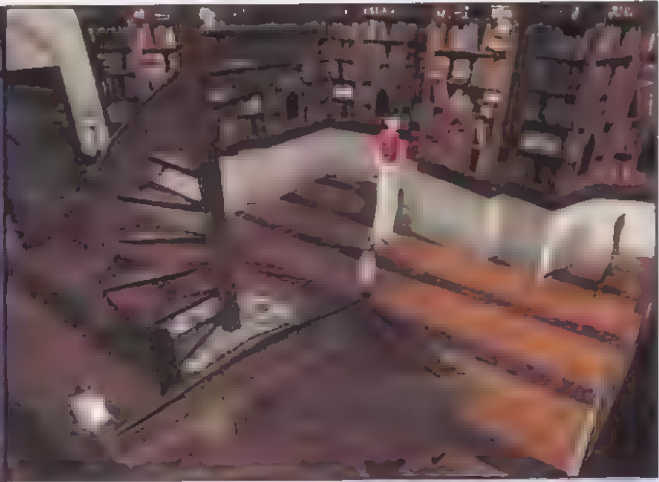
mini istiyor. Ama bu, korkulu şeyin başına gelmesine engel olamıyor ve oğul kaçıyor, hem de Gabriel'in görev başında olduğu gece. Sonuç olarak çocuk nirsizlerinir, pesine düşüyoruz ama kalamaz yoldığımızı okkâ bir darbeye var geçiyoruz bu hareketimizden. Gözlerimiz açıldığımızda Rennes'e-Chateau du smi bu yazı da ilk ve son kez yazıyorum bir daha uğramayacağım. Habsin z o sunu simi turistik bir Fransız kasabasında, bir otelde buluyoruz kendimizi. Hem bu kasaba ya havayı geldiği ni hem de prensin çocuğunu kaçırıyor bulmak için talimatlara başlayan Knight, Gabriel Knight, kısa süre sonra buranın pek de görüldüğü gibi kendi halinde ufak bir yer olmadığını anlıyor. Otelde bulunan turist kafesi, kasabanın geçmişi, herkes tarafından söylenilen ama kimse inanmadığı bir şey bir mediyetli bir nazire. İstisna içinde doğ-

şan vampir hikayeleri ve tüm bunlar çevresinde gelişen esrar rengi olaylar akamının sandığından daha karmaşık bir durumda olduğunu anımsatıyor. Jane Jensen'in bu hikayeyi yazarken tanıdığı gerçeklerden yola çıktığını, ayrıntıları üzerinde ciddi araştırmalar yaptığını ve Fransa'daki bu kasabanın gerçekten de hikayede anlatıldığı gibi olabileceğini belirtmiş. Sonuç: Oyun deyip geçmeyin.

Üç günlük dünya için değer mi?

Hikaye topu topu üç günlük bir zaman dilimini kapsıyor. Yani bir bas ağrısıyla kendini zede gelip, bütün macerayı tamamlamanın arasında geçen süre son derece kısa. Oyun günleri ve günleri değil, saat aralıklarıyla bölünmüş olacak. Belirli saat aralığında yapılabilecek her şeyi yaptığınızda zaman ilerliyor, yani yeni bölüme





geçiyorsunuz. Bu bakımdan ele alıldığında GK3'un son derece neer i rildiğini, yani olayların da ha önceden be rlenmiş bir sırayı takip etmek zorunda olduğunu söyleyebiliriz. Birden fazla zaman diliminde atabileceğiniz bazı adımlar da o acık ama bu oyunun gene i ndeki durumu değıştiriyor.

Etkileşim

Gabriel'in ortamla ve diğer insanlarınla etkileşimi son derece y kuruluş. Herhangi bir nesneye tıkladığınızda a ık k oldu ğumuz yakından bak ne olduğunu söyle, düşün e i ndeki nesneyi üzerinde dene gi bi seçeneğin yanında sadece o nesneye özel bir seçenekte de (arkasına saklan, tırman, koka... gibi) karşılaşıyor sunuz. Bu iş nizi kolaylaştıran bir şey. Bık bir nesneye tıklarken a ınızdan geçmeyen bir şeyi karşılamak kendinizi kötü hissetmenize hile yapmış gibi utanmanıza neden olabilir ama bence suç u luk duymaya gerek yok. Oyunun bulmacaları zaten yeterince zor, dolayısıyla bazı noktalarda böyle ufak ipuçları kullanmanın hiçbir vcdan ı problem yaratması gerekmiyor, rahat olun. Top adığınız esya ara ı aşmak, on an kullan

mak ya da hatırlamak da gayet basit. Açıkcası oyunun 3D olmasından kaynaklanan sorunler dışında Gabriel Knight 3'un oynanabilirliğinde aksayan hiçbir nokta yok. Fakat bu durum oyunu bir türlü oynayamıy nız gerçe ğini değıştirmeyecek. Bir süre Gabriel'in "Nope, those don't work together" diyen ses kabu slarınıza süs eyecek. Çünkü bulmacalar gerçekten zorlu şeyler. Hele de oyunu oy les ne oynuyorsanız ve karş ın za çıkan her şey y ce anlaşıp, değ erlendirilm yorsanız GK3'de pek şans ınız yok. Özellikle hikayenin konusunun oldukça ağır basıkları altında inisiyatif, taktik, efsaneler gibi toplanması ve büyük olasılıkla dü ğümü çe çe k kavramları hakkında fazla bilgi sahibi olmamanız zor anımanıza neden olabilir. Bazı bulmacalar gerçekten de ansiklopedik bilgi birikimi gerektiriyor ve böyle bir a ıy nız yoksa bir çok şeyi oyunun içinde öğrenerek ilerlemek zorundas ınız. Neyse ki bu işler için son derece kullanış ı bir yardımcı monız olacak. Sidney adında bir laptop. Ede etti ğiniz verileri analiz etmek, araşt ırmak için kullanabildi ğiniz bu bilgisayar aynı zamanda bir ansiklopedi görevi de görüyor. Oyunun içinde geçen

ve araşt ırmamız gerekti ğini düşün dü ğümüz kavramları Sidney'e sorarak öğrenebiliriz. Bunun dışında kasabada ve yakın çevresinde yaptığınız turistik gezilerde herdeyse sanat tarih ders erini andırarak e d d lkte bilg er edineceksiniz. Gabriel'in özelikle kilise, de k heykeller ve resimler hakkında yaptığı e ğilimci yorumları da o masa bu dersler bir ço ğunuz için fazlasıyla sıkıcı olabilir.

Aslında bu hikayenin kahraman ını Gabriel olarak anıtmak büyük hak sızlık olur. Çünkü oyunu boyunca Gabriel'i yönetti ğiniz kadar "asistan ını" dedi ği ama ne pimizin aralarında duygusal bir yak ınlık olmasının umduğumuz Grace Nakimura'yı da yöneteceksiniz. Üstelik a ık stak neredeyse bütün dü ğümleri Grace'e çe çe ğiniz hatırlayacak olursak Gabriel'in tipik büyük patron arı gibi hiçbir sorunu u ık a madan orta kta dolaşıp son a da bütün baş anları sa ıp endi ğini iddia edebiliriz. Ama yine abartmış olursak. Bu durumda oze katıklarından dolayı Sidney'e de teşekkür etmeyi unutmayalım.

Biti riyoruz!

Bana kalırsa oyundaki ayrıntılar üzerine söyle nlecek çok şey var ha a. Ama hepsinin dönüp dolaşıp bağlandı ğı yer, hikayenin yaratıcısı Jane Jensen olacak. Bu yüzden belki de gevezelik etmeye p detayları oyunu oynarken kend i kendinize keşfetmeniz e fırsat vermek ama sadece keşfetti ğiniz o nce güzel i klerin arkasında başarılı bir yazar ın olduğunu hat ırlatmak yeterli. Gabriel Knight 3 Blood of the Sacred, Blood of the Damned tek baş na ele alındığında gayet başarılı ve öz el ğimiz birden bir adventure ama önc ueriy e kıyas ayacak o ırsak notun-

Grim Fandango

Discworld Noir

Last Express

dan bir kaç puan kırmamız gerekir. Ama o kırdığımız puanları da kanaat kullanarak ge i verebiliriz, faan faan. Sonuç, ster esk bir Gabriel Knight hayranı olun, ster adını ık kez duymus olun, aradığınız şey y bir adventure sa Gabriel Knight 3 Blood of the Sacred, Blood of the Damned' edinemeye bakın.

Serpil Ulutürk

Grafikler

Bu adventure haliyle bile grafi klerle göz de duruyor. Birçok FPS a laş çıkartacak guzelikte.

Ses ve Müzik

Özellikle ara demolarla birlikte giren müzik çarpıcı. Seslendirmeler profesyonelce yapılmış.

Oynanabilirlik

Zaman zaman yavaşlığıyla sa ı yordusuda gene i olarak sorunlu. Sepercek çeşitli ği, güzel di ı yur.

Atmosfer

Atmosferiyle, sesleriyle, grafikleriyle, oze eştirebilece ğimiz kadar derinlik hissi yakalayamıyorsunuz.

LEVEL Notu

88



ALPHA CENTAURI ALIEN CROSSFIRE

Sidd, Sidi! Sen Beni Hiç Dinlemiyerek Mİlisin?

Yapım: Firaxis

Dağıtım: Electronic Arts

Web: www.allencrossfire.com

G Sonsuzluk nedir? Bitmeyen bir dersin sonundaalmayan zili beklemek mi? Sevdığınız güzelin gözlerini zihne bakıp, acı acı noşçakal dedığınız, hatıradığınız uzun geceler mi? Bitmeyecek gibi görünen gereksiz bir yaşamın görüldüğü gibi istenilmediğime devam etmesi mi? Ya da, on yıldır her iki senede bir aynı oyunu farklı bir isim altında oynuyor muyuz hissiye kapılmak mı?

Civil seton ve Sidi'nin ağırlıkonuşmak istemiyorum çünkü bu iki isim de neredeyse aynı. Ne akıldar b birine çok benzer. Civil uretmek konusunda starci de olsa, ürettiği her oyun nala büyük zevkle oynanan Sidi ve quzeim

Uzay Gemileri ve Kariyerler Dıyorum.

Geçen yıl, Sidi Me er'in Civilizat on serisinin Sidi tarafından getirilmiş olan son ürünü Alpha Centauri, Civil hayranların mutluluktan havaya z platacak seki de getirmişti ekranlarımıza. Gerçek sevgili Sidi, oyunun görünümünde sunumunda ve arayüzünde radikal sayılabilecek değişiklikler yapmıştı. Ancak değişikliklere rağmen oyun nala esk Civilerin tadını veriyordu ki bu aşamada benim kafama takılan bir şey devreye giriyordu. Civilerin neden hep bir tek gezegen üzerinde oynamak zorunda kalıncıydı, bu kabusarınma giren düşünce Defalarca yazdım cızdım "Sidi"



da bize de oyuna da naks ziktır insanlık suçudur. Yapma, etme, aklı o! diye yalvardım bu abidğim meclalardan

Veee...

İşte sonunda Sidi sözümü dinledi demek için çok şeyim verebileceğim o beklenen oyun yine gelmedi. Sidi Alpha Centauri için bir görev paketi hazırlamaya karar vermiş ancak bunu yine eski oyunun geçtiği gezegen üzerinde gerçekleştirmişti. Alpha Centauri (AC) de, ana gemiden patır patır aşağıya düşen fraksiyonlara, bu yeni görev paketinde beş yeni fraksiyon daha eklenmiş görünüyor. Data Angels, Free Drones, Nautilus Pirates, Cybernetic Consciousness ve Cut Off Planet. Elbette İngilizce biraz yeter yse bu tiple me erin hayattaki amaçlarını isimlerinden de anlayabilmemiz mümkün olacaktır. Görev paketindeki bu değişiklik

fazlasıyla hissedebileceğiniz bir irtimeliyim çünkü yeni fraksiyonların amaçlarına ulaşmak konusunda son derece radikal ve bunlardan birini oynuyorsanız fraksiyonun görüşleri ekonomiyi veya diğer politika alanları son derece etkiliyor.

Meraba Dünyalı, Biz Dostuz! Muahahahaaa!

Görev paketini anlatmaya dırdıktı yeni fraksiyonları anlatarak giriş yaptım çünkü oyunun özeliği bu yeni fraksiyonlardan geçiyor. Yukarıda adını saymadığım iki fraksiyon daha var ki bunlara aslında fraksiyon demek yanlış olur çünkü bu iki grup başlı başına bir ırk ve biz onlara kısaca Alien diyoruz. Ya da Progenitors demek isteyenler olursa da kendilerini tutmuyoruz. Bu Alienler de, aynı insanlar gibi, kendi içinde fraksiyonlara ayrılmışlar ama bizimkiler gibi onbey yirmi tane değil sadece iki gruplar. Yani Alien



oynuyor nala da ses çıkarmak had dimize düşmemişler. Ama, abicim Ahanışına bir kulak ver bana ya.

dedim. Bu iş böyle yürümeli. Bu mükemmel oyunu sadece bir gezegenle sınırlı tutmam, sana





diyip kucumsuyoruz ama insan ardan daha anlayışlılar ve sorunları ni çözmüşler, kafaları rahat. Bir de insanlara bakın, adamın birini "ben eğitimin en önemli şey olduğuna inanıyorum, bana inanlar peşimden gelsin, diğere r ni dovelim " diyor, bir dğer "ben onaltılık düzendeki sayısıs teminin onluk düzenden daha önemli olduğuna inanıyorum. Bana inanlar peşimden gelsin bu apta ardan ayrılıp kendi dünyamızı kuralım" diyor ve böyle aklagelen her şey için herkes bir şey diyince ortalg fraksiyonlar goturuyor.

Ama e n Aien gezegenini sevenler (CARETAKERS) ve gezegenini sevmeyenler (USURPERS) olarak ikiye ayrılmış durumda ar. Gerç devamlı birbirleri ile kısıpma ar nedeniyle insanlar arasına rahat nefes alabilseler de Aien birimleri genellikle insan biriklerinin karşı üstün konumunda oluyorlar ve iyi bir strateji ile saldırılmazsa Aienler haritadaki askeri birim

yorsunuz. Bir kere, insanların kendi aralarındaki çekişme veya apta- ca gurur anı nedeniyle diplomatik ilişkilerde yaptıkları saçma amelleri bir yana bıraksak da, bütün amaçları birbirlerini yok etmek olan Aien fraksiyonlarından birine savaşta tutulduğunuzda dğerinin kapısını çalıp, "senin düşmanın benim de düşmanım, geleberaber Berber's tında berber dükkanını açmalıyız acaba?" dedğinizde, ne kadar yalaka k yaparsanız yapın adam ar (pardon şeyleri...) ittifak kurmaya ikna edemiyorsunuz. Bu gibi mantıksal boşluklar beni sevindiriyor çünkü Sici'ni çok fark, başka bir oyunla aklını meşgul ettiği için, görev paketine yeterince ilgi gösteremediğini düşünüyor bana. Umarım bahsettiğim gibi içinde uzay savaşları, uzay karayollarının, boica gezegenin falan olduğu evrensel bazda bir Civ ta sarlıyordur (sen öyle sanı, piyasa adamı oldu. Sidi, dnozor oyunu yapıyor - BLX). (Ama sevgili yazı işleri müdürüm, adama piyasa adamı desen de herkes önünde sonunda para kazanmak zorunda, senin ev kiran



Grafikti Sesti Carttı Curttu

Alien Crossfire, Alpha Centauri den farklı bir grafik yapısı sunmuyor. Aynı grafiklerin, haritanın üzerinde dolaşan yeni sprite lar dan başka yeni ilk olmadığını da söylemek azim ancak emnim pek çoğunuzun haritanın üzerinde gazoz arını ne aradığını düşünebilecek kadar Sprite ın anlamını unuttuğunuz için bu cümleyi yazdığım için çoktan pişman oludum bile, fazla uzatmıyorum. Bir yenilik yok iste.

Sesler, ilk oyundan hatırladığı gibi. O zaman hoşunuza gityse şimdi de qidecektir. Aksi de mümkün, lafım uzatmak ve Sidi' e ayıpt etmek istemiyorum. Oyunabilirlik, yani fraksiyonlar nedeniyle biraz daha artmış görünüyor. Farklı amaçların za uygun farklı topluluklarla, gezegen üzerinde değişik fanteziler yaşayabilirsiniz.

Sidi! Lütfen Baba!

Alien Crossfire, Alpha Centauri sevenleri mutlu edebilecek, orjinale oranla fazla bir yenilik taşımasa da ilk oyundan yeterince farklı ve ilgi çekici bir oyun. Bir görev paket olmayı hak keden yapımın çımsmak için orjinel Alpha Centauri'ye ihtiyac duyduğunda tekrar tekrar hatırlatmak istenim. Bu arada, stratejilerden hoşlanıyorsanız ve XCom'a da hayransanız, XCom'un yapımcılarının Shadow Company tarzında grafiklere sahip yeni bir XCom üzerinde çalıştıklarını da sevinerek haber vermek durumundayım. Tanrılık oynamayı sevenlerin kaçırmayacaklarını tahmin ettiğim A Crossfire'nin multiplayer yanının da orjinel oyuna göre gelişmiş bu un

Alternatif
Alpha Centauri
Civilization: Call to Power

duğuna eklemeyim. Dolayısıyla, Arkadaşlarımızla Alpha Centauri oynamak istediğinizde, Alien Crossfire görev paketinin de emiz altında bulunmasında fayda var. Bu arada, oyundaki fraksiyonlardan birinin kaptırı ve uka a bayan leri lip demiş bizim Banu'nun burnundan düşmüş. Oyuna ona karşı oynamak çok daha zevkli oluyor. Bulduğunuz yerde dövün.

Cem Şancı



krallığını temiz ediyorlar. Özel lke ykarmı yakarım kimsen onumde duramaz" modunda etrafıta gezinen Usurpers ere dik kat etmeniz tavseye ederim.

Meraba Uzaylı! Biz O Ayakları Yemeyiz!

Her ne kadar oyunun yapay zekası, bilgi sayar kontroündeki birimlerin yönetilmesi sırasında başarılı gibi görünse de, özellikle diplomatik ilişkilerde yapay zekanın bazen saçmaladığına tanık olabili-

prenslerin ve deallerin mi oluyor, sorarım sana! (Çok maddiyatçı oldum bu aralar. Banka hesabıma beş milyon yatıran herkesin adını köşemde yazıcım, unlu edicem. Haydi arkadaşlar bankaya!) Bu arada orjinel oyunlarla ilgili bir hatırlatma daha yapmak lazıım. Eğer elinizdeki Alpha Centauri kopyası, görev paketiniz çalısınmayacaktır. İste sizlere orjinel oyun almanız için devamlı saydığımız nedenlerden birine iy bir örnek.

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Yeni birimlerin görüntüsü ile yeni fraksiyonların liderlerinin portreleri, ekrandaki tek yenilik olarak göze çarpmaktadır.

Ses ve Müzik

Alpha Centauri'nin bilindik atmosferine farklı bir şey katmayan benzer müzikler ve birimlerin zayıf sesleri.

Oynanabilirlik

Yapay zeka zayıf olsa da, oyuna katılan yeni teknolojiler ve rakipler, Oyun ilkinden daha zor doğu.

Atmosfer

Yaratıkların saldırganlığı ve güçleri ile insanların bulunmuşluğu bu oyundaki genel atmosferi belirliyor. Stres.

LEVEL Notu

68



SLAVE ZERO

Dünya'nın en önemli diktatör Sovereign Khan'ın elinden kurtarmak ve insanlara özgürlüklerini geri kazandırmak.

Yapımcı Firma: Accolade

Dağıtım: Infogrames

Web: www.slavezero.com

Gecek hakkında bir çok şey yazıldı çizildi. En genel kanı ise ya insanların robotlara adapte olup, onların varlıklarını altındaki ezici ve hatıta yok olacakları ya da robotların insan kopyası (Android) olacakları ve bu seki de insanlar arasındaki varlıklarını trans stor yığını koleleri olarak devam ettireceklerdi. Tabii ki bu iki ihtimalden birinin gerçekleşmesi için ilk olarak büyük savaşın yaşanması gerekli ve ancak galp gelen yaşamını refah (?) içinde sürdürecekti. Oyundaki kahramanımız Slave Zero, bir kaç sene önce sinema arda da gösterilen ve başrolünde Sylvester Stallone'un oynadığı Judge Dredd (Yargıç) isimli filmdeki bir robotu andırıyor. Yanı sıra istenen ilk yarışmalarından biri.

Slave Zero, günümüzden 500 yıl sonrasında devamlı geismekte olan bir yerleşim biriminde geç-



devrede duruma siz e koyuyorsunuz. Sız kökleri çok eskie dayanan bir savaşçı grubun, bu diktatöre karşı ayaklanmı ş Guardians adındaki birliğin üyesisiniz. Bu grup Sovereign Khan'a karşı yaptığı savaşlarda gene de ger pus-kurtmuş ve tabii ki çok da fazla can kaybetmişlerdir. Ama dana sonra bu biyomekanikal said nı unitelerinden birini çalıp (Slave Zero) ona hukmederek savaşlarını da kullanmaya başlarlar. Sovereign Khan yönetiminde bu devamlı büyüyen ordu ağımin derinliklerinde bulunan ası merkezine karşı büyük çaplı saldırı ara geçmiştir. Ama sadece bir köle bu

Tabii ki oyundaki nihai görev, bu diktatörün ordusunu yok ederek yönetime son vermek ve ülkeye bağış tekrar getirmek.

Şehir Kaosa Yenik Düşecek

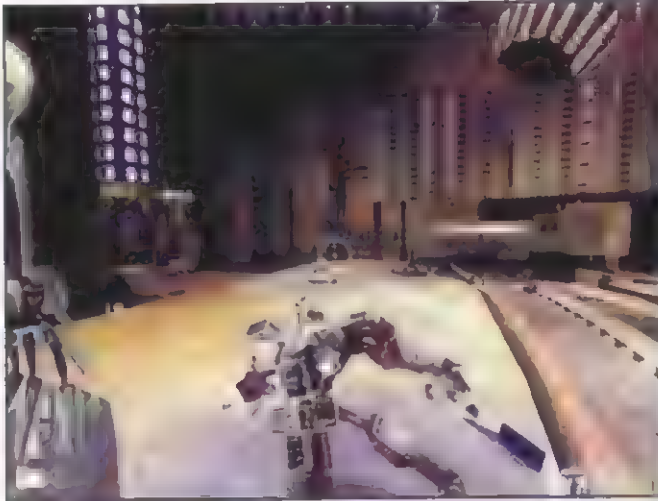
Oyunun beki de en önemli özelliklerinden biri atmosferi. Sız den bağımsız şekilde gelişen olaylar devamlı olarak akan kara veya nava trafiği, yuruyen ve başlanın tehlike de olduklarını anladıkları zaman çığı ıklar atarak koşuşturan bir halk. Aynı şekilde eğer trafige de mudahale edecek o ursora nız trafik duruyor veya aniden yola çıkmamız karşısında kaçamayan arabalar direkt olarak kaza yapıyorlar. Bulunduğunuz ortamda ki yapıların bir kısmı yıkılabilir nitelikte. Bu binaların yıkılabilir olduğunu imlecin üzerlerinde aldıkları kırmızı renkten anlayabilirsiniz. Eğer bu ne kazandırır diye sorarsanız ben de bazen enerji bazen de sıran derim. Tabii ki bir şey olmama ihtimali de göz önünde bulundurulmalı. Bunun haricinde çok çeşitli düşmanlar da mevcut. Çeşitli büyüklüklerdeki robotlar veya uçan savaş makineleri har-

yor. Sovereign Khan, ikinci binyılın ilk birleşik hükümdarlığının içindeki binaların yerden millerce yüksek olduğu oldukça gelişmiş bir şehir olan Megacity S-19'den yönetmektedir. Bu nanı adamin niyeti tüm gezegene Toxic madeler yaymaktır. Yarım milyar dünyalı Sovereign Khan'ın yenilimeyen biyomekanikal saldırı uniteleri yani Slave Prototype'ler üreten silah fabrikaları da çalışıyor ve bu şekilde kendi sonlarını da hazırlıyorlardır. 3-5 kuruş için yapılır

miydi bu bea? Ve bu savaş makinelere neden kurulu bir birliğin de tamamlanması ile artık bu diktatörü oturduğu koltuktan indirerek bir babayğıt kalmamıştır. Ancak kendileri için birini onlara karşı koyabilir. İşte bu



büyük birliği durdurmak için yeterli değildir. Eğer öteki koleleri de çalınabilir ve bunları danı oluşturan bir birlik oluşturabilirse belki küçük de olsa bir şans olabilir.



çinde, normalde insanların sorunları ile ilgilenmeleri gereken ve Slave Zero için koay rakip olarak tevidenilebilecek çok küçük araçlar da mevcut. Bu düşmanları iki gruba ayırabiliriz.

Konvansiyonel Asker Güçler Slave Zero'ya göre çok daha küçük ve kuvvetsiz olan bu araçlar yok etmek için çok fazla bir çaba harcamaya gerek yok. Bu nedenle tank, uçak gibi bu savaş araçları hakkında ayrıntılı bilgi vermeye gerek duymuyorum.

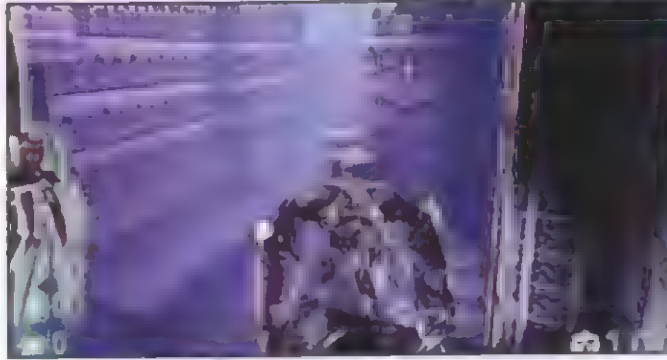
Sentinel Sınıfı Sadırlar Unitelen Bu oyundaki asıl rakipleriniz, bu nöbetçi olarak tanımlanabilecek robotlar. Bunlara özenle dikkat etmeniz.

Slave Zero hareketleri ile bir robottan daha çok insanı andırıyor. Her biri.



hareketinde bir keskinlik yok aksine akıcı hareketlere sahip. Kolsuz, sırtında bulunan roketleri kullanarak zıplıyor (uçuyor da denilebilir), sağa sola kaçıyor, tırmanıyor ve tüm bunları yaparken keskinlikle zorlanmıyor. Animasyonları da dans duvara girme yükseklikten bağımsız adam atmaya gibi hatırlar mevcut değil.

Oyunda toplam 16 görev bu oyunun oyunda çeşitli görevler sonunda karşılaşılan 5 farklı "Boss".



ile Slave Zero'ya bir arcade ha-

vası vermiş. Bu 5 "Boss" haricinde toplam 13 farklı türdeki düşman sizi görevinizden alı koymak üzere karşınıza çıkacak.

Arkana Dikkat Et Slave Zero!

Size her bölümde yeni bir görev veriliyor ve bu görevlerin zorluğu bulunduğunuz bölüme göre gittikçe zorlaşıyor. Bazı bölümlerde ise zamana karşı yarışmanız gerekiyor. Mesela ağımlı kana anı tamamen sıvı ile dolmadan önce ortamdan uzaklaşmanız gerekir. Aksi takdirde orada boğulmak bir robot için bile pek hoş olmasa gerek. Yerin ne getirmeniz görevler ha-

berleşme merkezlerinin yok edilmesi, isyancı birliklere eskortluk, diğer Slave'lerle savaşmak ve güç jeneratörlerinin bulunması ve yok edilmesi şeklinde gelişiyor. Açık navada veya bina içinde yerine getirilen görevlerin bir çok kısmında kapalı alan olarak hava üsleri, askeri alanlar veya silah fabrikaları kullanılmış. Ve oyuna heyecan katan bir başka nokta da bu görevlerin yenne getirirken asıl merkez tarafından te size yönlendiriliyor olmanız.

diriliyor olmanız.

Oyun esnasında kullanılabilecek toplam 12 farklı silah mevcut. Kullandığınız silahları yükseltmek için açıkta bulunan veya bulunduğunuz mekanın çeşitli yerlerine gizlenmiş araçları toplamalısınız. Bunlar nancinde oyunda standart olarak 2 farklı enerji kaynağı (Small ve Large Health), 3 farklı mermi (Slug, Energy ve Missle Reloads) türü mevcut.

Tek kişilik oyuna ek olarak Slave Zeroyu LAN, Modem, NetAccount veya Internet üzerinden 16 kişilik oynamak da mümkün. Multiplayer seçeneği ise karakter olarak



Shogo

destekliyor. Ayrıca bölüm geçişlerinde kullanılan demolar da oyunun hızına ayak uyduruyor. Bu sayede oyunda kullanılan ses efektleri oyunun bütünlüğünü ve akıcılığını etkilemiyor. 3D Action tarzında olan Slave Zero oldukça hızlı oynanması gereken bir oyun.

Ayrıca size geçit. Eğer 3D action tarzından hoşlanıyor ve son zamanlarda bu türde çıkan oyunlardan sıkıldıysanız Slave Zero'yu mutlaka oynamalısınız. Çünkü onların bir çoğundan çok daha iyi ve kaliteli bir oyun.

Phantom

Grafikler

Ecstasy Engine ile elde edilen görüntü özelliğinin karakter hareketlerindeki yavaşlıkla kendini gösteriyor.

Ses ve Müzik

Yazılımcı ve donanımsal 3D ses desteği olan Ecstasy Engine ortamı burada da belli ediyor.

Oynanabilirlik

Her geçen bölüm ve görevle göre değişen zorluk temel olarak Easy, Medium ve Hard olarak üç bölüme ayrılmış.

Atmosfer

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

LEVEL Notu

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

Her bölümde yaşanan ve size işe karıştığına saman tepki veren kamera halinde bir şehrin daha ne denebilir.

LEVEL KARNESİ

PANDORA'S BOX

Tekniken bed ikke lyt til mine rygmarvs hællet halveptik

Yapım: Alexey Pajitnov

Dağıtım:Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Web:

Microsoft'un Pandora's Box simli zeka oyununun tek bir oyun olduğunu söylemek aslında yanlış olur. Tetris'in ünlü müdri Alexey Pajtov'un geliştirdiği oyun dışında, müdrezeler sakadlığına, naktanın efsanevi Pandora'nın kutusundan çıkıyor. Aslında bir anlamda adıyla da uyumlu olarak oyunun CD'si içinde Tetris'in yaratıcısının geliştirdiği 350'den fazla bulmaca çıkıyor. Meraklılar için tam bir hazine olduğu söylenebilir.

10 ayrı bulmaca ces din n o d u

Interlock: Bir şeyin yed. aynı boğuşın. du durmaya çalışmak.

Jesse's Strips: Çubukların üzerindeki majı birleştirmeye çalışmak

LensBender: "Değişik lensler (büyüteciler vs.) kullanılarak aradığınız imajı bu maya çalışmak (Yani, gınes gözüğü takarak cool imajı, yakalamaya çalışmak gibi m² dye soran) vuracağız."

Outer Layer: Parçalar birleştirilerek bir objenin üstünü kaplamaya çalışmak

Overlap: Küçük parçalar birleştirerek bir major taya c karmaya çalışmak

Rotascope: Hakikatini çevirerek vereni resmi oluşturmaya çalışmaktır.

Slices: Dilimlen
döndürerek, kayd r-
rak bir objeyi yen den
yaratmaya çalışmak

Eski Günler

Par dora nin kutu

ğ u oyunda bu maca arın şu gr u
ar alt nda toplandı ğ ını görüyo
ruz

Find and Fill: Göl bir objeyi bulmak ve onu bir renk ile boyatmaya çalışmak.

Focus Point: Bir resmin parçalarının yerlerini değiştirerek orijinal resime ulaşmaya çalışmak.

Image Hole: Hareketli parçeler altındaki resmi aydınlatmayı sağlamak

sunun cinden cikan bilimcelerin bir kismi, eskiden, yani b gisayar oyunlari q b teknolojik icatlerin herkes tarafindan bilmedig ihatta olmadig i zamanlarda insanların oyun oynamak egermek için kullandığı kask b y nlar d n olusuyor. Bu ac dan, yasin z ne oursa olsun Pandora'nin kutusuna acmaktan hos alacaginizi unutuyorum!

Oze like, y llar once, dand Atar



2600 tün rekaminin bile başa
madığı yıllarda, sokaklarda sık
ambaç oynamaktan skilince et
ke daşlarımızla toplanıp "Şu şuraya
gelme! Yok bu parça buranın"
turundeki oyunlarla ilgı sayar
ekranımda karşılaşmak beni bir ney
neycin andirdi. Hatta duygu an
dirdi. Plandscape Torment yaz sı
nın sonu da bane +5000 to
C harisma y ızaguna bırakan ran
metli Blackbirdın dıř inel ęine
bile ađamadı mı kadar ađ adim
ekranı karşılarında. anılarımı hatırl
ları

Oyunun ilginç bir yanı da düz bir bulmaca paketi olmaması. Yani henizmayacakmış ama içinde ufak çaplı bir senaryo var ve siz bu senaryoya göre şehirden şehire dolaşip Pandora'nın kutusundan çıkan 7 şey bularak amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz ki bu sıra da bir sürü bulmaca çözmeniz gerekiyor. Ne yazık ki bu düşün yada hiç bir şeyi, bedava vermiyorlar adanmış, kusurda bakmayın. Yani çözeceksiniz o bulmacaları ama çok merak eden varsa ben oyunun bütün sürprizlerini de açıklayım size. Hatta sonunu da söyleyim. Oyunun sonunda Tricks ter... Neyse, şekli yaptım

presentasyon açısından makem
 mel olduğunu anlamışsınız.
 Bazı bilmececi 3 boyutlu bazıları
 ise iki boyutlu ama hepsinin ortak
 özelliği etkileyici grafiklere sahip
 olması. Sesler de grafikler kadar
 etkileyici ve sürükleyici. Bulmaca
 cozinenin bu kadar zevkli ola-
 biyeceğini düşünmezdim. Arkası
 Oynayın derim.

Cem Sancı

Grafikler

ayran kalabiliyorsunuz. Sana bu

Ses ve Müzik

diyorlarmış. Tusa başlığımızı hissediyorlarmış.

Dynanabilirlik

Zor değil biraz düşününce, aslında zor
görünen bir bilmenin kolay bir çözüme
olduğunu görebiliyoruz.

Atmosfer

Bulmacalar insanı içine çekiyor. Çözemediğin zede liras yapmaktan öte çözen olmak için merakınızla kapılıyorsunuz.

LEVEL Notu

79

Grafik Ses Falan

Oyunun Microsoft'tan geldiğini
duyunca zaten eminim hepimiz

KISA KISA

Construction Zone

Firma: Caterpillar

Tür: Kır, yık, dök, rahatla

Level Puanı: 49

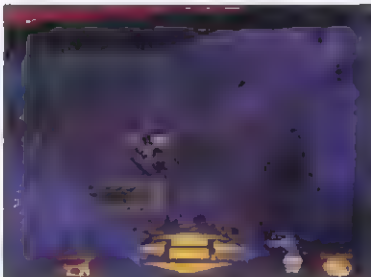
Bazı oyunlar vardır, elinizde bir silah geçerseniz ve dünya da kötü kalpli uzaylılar tarafından istila edilmiş olsa, dünyayı nasıl kurtarabileceğinizi gösterebilme şansını verir size ve cumle a emekli bu tür oyunlara Tek Basına Dünyayı Kurtarma Simülasyonu (TBDSK) denir.



Bazı oyunlar da vardır ki canınız o gün ağır işer yapmak istiyorsa gidip bir inşaat alanından kocaman bir grayder veya buldozeri ca man z on emek üzere yapılmış gibidir. Construction Zone'dan bahsediyorum. Full Time doğal yıkım ekibi gibidir etrafta dolaşp duran Mad Dog için özel hazırlanmış gibi duran bir oyun bu.

Oyuna başlar başamaz, ufak çaplı, şöyle genç ve henüz pismemiş operatörler için hazırlanmış bir kaç hazırlık görevinde sağdan soldan kum yükler orayı kır burayı dök gibiyak işlerini birdiktikten sonra, normalde Mad Dog'un çıplak ele yettiği orman yangını söndürme, volkan patifize etme gibisişlere de el atabılıyorsunuz.

Kullanabileceğiniz 6 çeşit ara-



cın bulunduğu oyunda araç kontrolleri arasında büyük farklar bulunmuyor. Dolayısıyla bir kere alıştınız mı fazla zorluk çekmiyorsunuz.

Oyun, aslında Mad Dog'un adının geçtiği bir yazıda kullanımasayıp olacak şekilde şirin bir oyun. Menülerde ve grafiklerde hafif bir mizah seziliyorsunuz ve bu eşence katsayısı niki ile çarpıyor.

Neden bu kadar beğendiğiniz bir oyunu. Kısa Kısa la-ra koydunuz diyecek olursanız, valla açıklayacak fazla bir şey yoktu da o yüzden deriz. Eninde sonunda, görevinizi seçiyorsunuz, aracınızı da bilyorsunuz, yıkıyorsunuz, dokuyorsunuz, kesiyorsunuz (ağaç kesme makinası bir harika, sonra da yemeğinizi yapı-

miş, uç çocugunuzun tüm ihtiyaçlarını gidermiş, evi silip supu-



rup temiz emiş karınızın yanına küçük evinize gıyorsunuz ve ayaklarınızı uzatıp, kısa kolu atettiniz. Üzenne bira doku doku televizyondaki maç seyrederken uyuyakalıyorsunuz. Bu basit hediye bize fazla yabancı gel-

mediği, iki ayaklı organık bir yıkım ekibiye bir kete yaşadığımız (Mad Dog) için, oyunu bu sayfalarda tanıttık ama son söz, siz yine de alıp arşivinize koyun olacaktır. İnşanın ne zaman nereye yıkası gelir, belli olmaz (bknz Mad Dog). En son kız arkadaşına yanlışlıkla itfaiye eden bir adamın evini yaktı.

Peacemaker

Yapımcı: Fırın fırın dolaşmalı Tür: Sınır Testi

Level Puanı: 45

Bu sefer biraz fantezi yapalım ve bu yazıyı Mad Dog'un yazdığını kabul edelim. (B) yorum bu aralar zavallı ile çok uğraştığımız düşünüyorsunuz ama durduğun, daha arkadaşına havuç yedireceğim.

N. HAH-HA-HA-HA. Olm sız beni kabız mı etmek mı istiyonuz! HAR HAR HAR HAR. Olm ne lan bu! Alah kafanıza taş düşürsün! Shooter oyunları da kendi çapında ciddi bir iştir. Bana mesleg bırak-

racaksınız uan! Her onüne gelen kafasına göre shooter yapmaya baslarsa ne olur halim?

Bir Shooter Proje'eri Kurulu (SPK) kurmak lazım. Shooter yapmak isteyen yapımcılar SPK'ya başvurup izin istemeliler. SPK, yapımcının gerekli bilgi deneyim ve yetenek birikimine sahip olup olmadığını araştırmalı. Uygun bulursa izin verilmeli. N. HAH-HA-HA-HA! Ayrıca, yapılmış ve piyasaya çıkmaya hazır ürünleri de denetleyip çıkıp çıkmaması yolunda karar vermelidir ki bu açıdan Peacemaker ben m gözümde şu anda piyasada olmaayan bir oyundur. N. HAH-HA-HA-HA-HA-HA.

Berbat

grafikler, berbat modeller, sifir oynanabilirlik, ultra klise konu. Topu topu uç tane araç var kullanmak için. Ama fazla da acımasız olmamak lazım. Şimdi Mo-

hawk diye bir araç tasarlamışlar ki henfler, çok artistik, çok kanizmatik bir şey. Şöyle bir görev katar uçurmaktan zevk aldığımızı taraf etmek erkekliğimize af getirmez heralde. Ama ikinci görevi oynamaya kabim e vermedi tabi.



HAR HAR HAR HARI!

Şimdi okudum bakın sağa sola serpştirilmiş düşmanlar var sizin de onunuzda helikopteriniz duruyor, gidyosunuz vuruyosunuz. Olayımız bu kadar, aşağı yukarı hepsini vurunca göreviniz bitiyor ki, bir de utanmada Wingman koymuşlar oyuna, siz oynamak istemediğiniz zaman bir emir veriyorsunuz o gidip her kes öldürüyor. Adamlar anlamış oyunu kimsenin oynamak istemeyeceğini tabi. N. HAH-HA-HA-HA.

Bir daha karşıma çıkmayın. Kamım açfaansa siz yerim öğe yemediğin yetine. Hadeeel.



Metal Knight

Yapımcı: Bir Grup İlkokul Öğrencisi Software
Tür: Hayal Kurmak, Eski Günleri Yad Etmek

Level Puanı: 35

G ençlik zaman kaybı ol-
sun diye üretilmiş. Vasalet
bir RTS ile daha karsı
karsıyınız. Şimdi biliyorum ki
korku ve endişe ile oyundaki bir
nımleri, özellikler tanıtmaya baş-
lamamı bekliyor ve acı ile yin ka-
pı saklanabileceğiniz bir koltuk
kanape altı falan arıyorsunuz.

Endişelenmeyin. Derinlin ra-
yonunu bozmamak için olaya
çok kısa değinip sonra daha il-
dinc bir şeyden bahsedicem.
Her ne kadar kurallar çok açıkça
bir oyun dışındaki konulara bir
mevni engelleyen bir yazı
nın en önemli kısmı. Bazen
kendisini kurallara siper edip
okuyucusunun ruh sağlığını ko-
rumaktır.

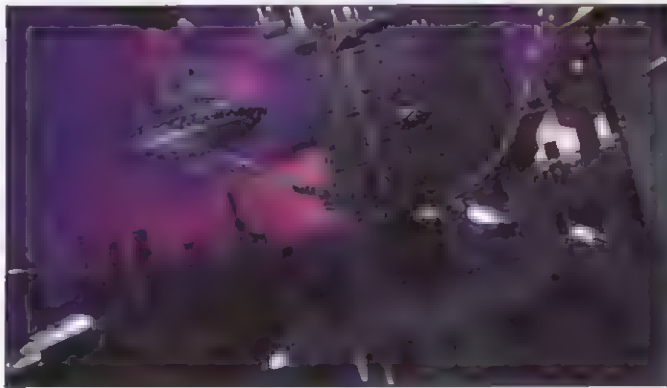
Metal Knight, bir kat, güzel
animasyona sahip, ilginç, gu-
zel mekanik, genişletilebilir
nımleri sunduğu ama tıskara ta-
zeleliği de olmayan bir oyun.
Oyun haritası berbat, çevreyle
etilemiyor. Bir şey yok, birim
animasyonları fazla, ip meser,
tazet çok kolay, tazet çok zor.

veya yayın oynamak isteg
uyandırmadığı için insanın uğ-
rması değil. Anladınız yani
uzak durun.

Bir de şunu söylemek istey-
rum ki İlkokulda da o duyum
bir kız vardı. Bugün adını bile
hatırlamadığım o kıza aşık ola-
rak aslında ne kadar büyük bir
hata yaptığımı geçen gün çarş-
ta kendime rastlamamla anla-
dım. Anlatın. Şimdi ne oldu
muştun. Mad Dog'dan bile da-
ha ilid bir kıza su anda evli la-
an olabileceğimi düşündüm.
Yahu yahu. Sadece vardım.

Siz siz olun bir kadına aşık o-
lursanız önce yavaş araştırın. İz-
leyin önceki gün. Çünkü daha o
zamanlardan aslında böyle
bir oyuncağıyla siz de zaman
konuşmaya çalıştınız. Ben
bana bir fotoğrafı alsana, Cem
bana bi tost alsana. Cem canım
onu istiyor. Ben istiyor, abur
lubur. Naniyi gırtlak.

Mad Dog'a aşık olun daha
ya.



Avenger's Pinball

Firma: Pinball Games

Tür: Uçuş simülasyonu ve denizaltı savaşı. Ayrıca RTS.

Level Puanı: 65



D ane önce de söyletti-
dim, tift oyunlarını sevir-
dim. Ama bir tift oyunu
nımleri bir oyun yazarı açısından en
uzucu yanı yazılarak fazla bir ş-
yinin olmamasıdır. Yani ne anlata-
bilirsin ki, oyunun bir kaç özelli-
ğini, grafik ses yapısını, yenilikle-
rini savarsınız iki birazdan bunu
yapacağım. Ama topa nasıl vu-
racacağınızı veya hangi stratejiler-
i yazı yazdığını mı anlatalım? Oyu-
nun tam çözümünü de ister mi-
siniz. Şöyle sekiz sayfa genişliği-
de bölüm bölüm Pinball anlatt-
ğımız, hatta belki de aynı bir Pin-
ball tam çözüm eki? Beni daha
konuşturmayın. Mad Dog'a göre
ki bu kadar bilmeden bir öneri
veya fikir veremeyen çocuklara ka-
hip değilim ben. Zaten daha 1.80
boyunda, mavi gözlü, kahve sarı-
k, yüzme, atletizm, dadıcılık gibi
şporlarla uğraşıp, edebiyat ve sa-
habet verituları, kendi halinde
yoksul, dingin bir masarım (inai
adresimi kuryede bulabilirsiniz.
Fotoğrafsız tekliflere cevap ver-
meyeceddim.)

(Pardon araya gırdım. Şu nok-
tada daha önceden Mad Dog'un
bana layık gördüğü "Dünya-
nın En Çekimli Mega-
maniri" madalyasını gururla
sana takıyorum - BLX).

The Avengers Pinball
sevdim. Bir modan de-
The Avengers'ın nımleri ve
düzeyin tas kelimeler
pinball ile kendi kişiliği-
mi bağdaştırmakta bir-

çok çekmemem olması sanırım
Soğuk kanlı, güler yüzlü, pofes-
yonel ve kendinden emin.

Yine aynı çekimlik "Dünya-
nın En Çekimli Mega-
maniri" madalyasını gururla
sana takıyorum - BLX).

The Avengers Pinball zengin ve
bol özellikli oyun masaları sayısız
değişimden, zevkle oynatabi-
len bir tift oyunu haline geliyor.

Oyun aralıkları 1024x640
çözünürlüğe kadar çıkabiliyor ve 24
bit renk derinliğine kadar. İster-
seniz sıkı bir tift deneyimi yaşayın
çakınız demek ki. Oyunun bu
aşamada tek olumsuz yanı belki
de 640x480 çözünürlükte sadece
8 bit renk derinliği kullanmaya
zorlanması.

Sesler ve müzikler ise diadler
aralıkları ve filmi veya diziyi seyretil-
mişseniz sizi havaya sokacaktır.

Evde arkadaşlarınızla bir birli-
yarı üzerinden oynayabileceğiniz
IAI'da beş arkadaş birbiriyle yarış-
mıyor ki benim gençliğim (su-
an 49 yaşayım) evde tift partile-
riyle geçtiğinden olayın zevk ve
çiliği hakkındaki garantim, yer-
mumun üzerinde yer almaktadır.





GRAN TURISMO 2 "THE REAL DRIVING SIMULATOR"

İşte bu oyun, en gerçekçi bir sürüş simülasyonu!

Yapım: PolyPhony Digital

Dağıtım: Sony Computer Entertainment

Web: www.sony.com

Ve yüksek hızlarınızda Gran Turismo 2! Bir yılı aşkın süredir beklenen Playstation konsolunun en iyi yarış simülasyonu sonunda çıktı! İşte şu anda elimde duruyor, inanmazsanız bakın! Göremezsiniz ki sakladım! Ene ehe! Bakı bakı! Sümü ağı! Hadi hadi, neyse acıdım, hemen size de tanıtmaya başlıyorum. Tamam küsmeyin hemen ya, bi daha yapmam. Ya tamam! Uzatmayın iste!

Bu yazıyı okuyun

Sıkı durun! Gran Turismo 1'deki 150 arabaya karşılık, bu kez tam 594 adet araba kullanıma sunulmuş. Wallah de bilah de, Tamamı gerçek otomobil üretici şirketlerin modeli, yani gerçek hayattan. Arabalar 36 farklı şirketten geliyor. Benim hayatımda da büyük bir yer olan trafikte dansı artık televizyon ekranında yaşayabileceğiniz (amman polis amca ar duymasın). İşte Türkiye'de sık görülen manzaralar: ışıklarda Opel Tigra - Volkswagen Golf GTI, yayla yolunda Astra GSI - Peugeot 106 GTI veya bayırda Renault Clio - Toyota Corolla kapışması. Az sayıda bulunan spor arabaların yanında, günlük hayatta daha sık rastladığımız arabaların da yarışması muhtemmel bir olay yani. Çoğunuz ailenizin veya sizin kendi arabanızı oyunda görmekten mutlu olacaksınız. Hatta en çok onunla oynayıp power tu-

ne yapacaksınız. Ya da en sevdiğiniz spor arabalar, ups, bu kez bir problem var. Dönen bazı donatılar yüzünden Porsche, Ferrari, ve Lamborghini'leri şanslarını oyunumuzda göremiyoruz. Bu donatılara fazla girip m de bu andırmak istemiyorum ama, yi haber, Alman Porsche o arak bilinen RUF'un, bu eksikliğı biraz olsun gidermiş olması. Bu sefer bir çok marka katılmış. Japon ve Amerikan arabaların yanında Fransız, İngiliz, İtalyan ve Alman arabaları



da kendini belli eder derecede çoğalmış. Kategoriler de artmış

1970'li yılların esk Amerikan arabalarından tutun da ciplere ka-

dar. Official Rally Car'lerden mini modellere kadar ne ararsanız var. Oyunda bu denli araç bolluğu varken, her birini teker teker denemek bile nafta aranızı alacaktır. Arabanızı modifiye (daha Türkçesi yok mu, sünnü?) ederken bile gerektiğinde o an cihazları takabiliyorsunuz. Hız göstergesi de kilometre sayacına çevrilmiş. Lakin ben arabalar sanki gerçekten daha kötü bir performans sergiliyor kanısındayım. Bir de siz bakın bakalım, ne dersiniz? Arcade'de Mercedes CLK 320 ile 120'yi zor geçebilmek ne demektir yaw?

Pişman olmazsınız

Oyundaki pistlerin sayısı 32'ye çıkarılmış. Bunlara yeni ralli parkurları da dahil. Bazılarında şehir





de, benlerin arasında yarışmak benim çok hoşuma gitti. Sanırım oyunu tam benim gibi his tutkunlarına göre yapmışlar. Ne istediğimiz gayet iyi anlamışlar. Bir de yollar daha engene yapmışlar, arabam yerden havalandı aya dokunuyormuşum gibi geliyor. Yani bundan daha keyif verici bir şey varsa sadece bu duyguyu gerçek hayatta tatmak olabilir.

Cobain'in halflemusünden de fark ettğiniz gibi oyun bu kez iki diske bölünmüş. Birinci diskimizde Arcade disk. Bu oyun modunda fazla ayrıntıya girmeden yarışabiliyorsunuz. Kişisel kopya ya da bir nevi mümkün. Disk takılgım zamanla üç dakika yirmi beş saniye uzunluğundaki demoyu açtım. Açık, dikey yerlerde seyretilmiş Zenneders'in Playstation 2'de çıkacak olan Gran Turismo 2000'in grafikleri, boye olacak. Burada, yumuşak bir melodi ile güneşli bir araba yarışının geçmişten günümüze gelişimini, özene montajlanmış kısa videolarla anlattılar. Arcadadan güzel bir atakla beraber oyunun logosu gozu

Alternatif Gran Turismo

firmaların jentlerinden istediğiniz birisini alıp takabiliyorsunuz. Ya gerisi? Tüm yarışları kazanın ve gereğini doldurun! Ama Mega olan der ki oyuna hiç el sürmeden önce bir ehliyet alın, sonrasında sana viz gelir ve de tris geçer. O da ne, bir de ehliyet mi acaaz? Eveeet, ne sandın! On ne y, ne nler o kadar uğrassın sana oyun hazırlasın, sen de hemen dal, oynatılır ha? Yok öyle yağına, önce hakketmelisin. Bes farkı ehliyet için girdiğim z el sınav, bu kez daha yıldıncı gibi gözüküyor. Ama bana Gran Turismo 1'den çok daha kolay geldi. Üstüne üstlük dikkatiniz dağılıp da, teker ek kırılmış Go Kart gibi spin atarak pistin dışına savrulduğunuzda bir şeyler yardımınıza koşuyor. Size bu sınavı nasıl geçebileceğinizi anlatması için bir demo seçeneğiniz var. Bazı yollarda ise yollar üzerindeki çizgileri takip ederek daha iyi zamanlar yapabilirsiniz. Hepsini aslında iş bitirmişsinizdir? Hayır, bu kez de on parkur, çok bir Special License açılıyor. Köyü gelsin. Önden, arkadan ve dört çeker otomobillerde, her türlü koşulda eğitildiğiniz için oyunda zorlanmanız ya da zevk almanız gibi bahsursanız ortadan kalkıyor. Tabi doğru otomobiller de seçmeniz koşuluyla. Bir ehliyetin tüm sınavlarında altın (Go den) derece yaparsanız, çeşitli ödülleri de alıyorsunuz. Bu arada oyunun on ince emesinde bahsettiğim GT1'deki ehliyetleri GT2'ye yüklemeye gibi bir seçeneğiniz yok. Ben de insanım yeni abılım. Yetinilmemiştir, yanıtılmıdır.

Bu oyunu alın

Yarışlar, dört kate gori de toplanmış. GT League, Special Events, Dirt events ve Endurance. Gormus olduğunuz gibi Endurance (dayanıklılık) ve rally yarışlarının bu kez kendi kategorileri var. Bu kategoriler sonradan da lenip budaklanıp alt kategorilere ayrılıyor. Örneğin GT League Japon ulusal yarışlarını kapsıyor fakat bu yarışların da sınıfları var. Endurance kategorisi oyunun en

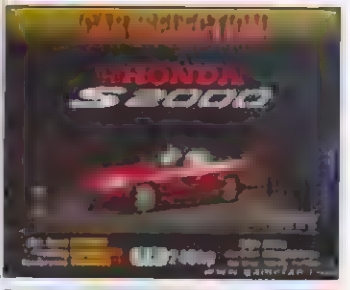
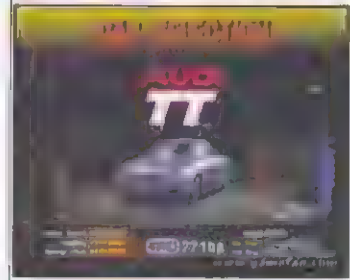
küyer ve yerini rock müzik eşliğinde kapışın Honda S2000 ile Mitsubishi Lancer Evo ya bırakıyor. Zafarımızda, bir Dodge Viper hayranı olarak, bu oyunun simgesinin Viper değil de S2000 otomasına ayağı p ayağı dıctım. S2000'in en ne budur ne yadırsız bakmayın benim egomay. Demonun ardından memory kartı yükleniyor ve menu ekranı açılıyor. Stensiniz oyuna başlamadan önce options dan hasanladama gel kapatabilirsiniz. Sonradan sınırlı olmayın. Oyuna başlayınca da birdiz menü ile karşılaşıyorsunuz. İlkinde tek kişili çift kişili oynayacağınızı karar veriyorsunuz. Burada da Goodies seçeneğinde, oyunda ne kadar ilerlediğinizi ve neler kazandığınızı görebilirsiniz. Bir de konduğunuzun memory kartını ikinci slottan hafıza yükleyecek bir seçenek var. Bir sonraki menüde ise Rally pist yarış veya zamanla karşı yarıştan birisini seçiyorsunuz. Arabalar burada dört kate gori de toplanmış. A Class spor modeller, B Class yüksek performanslı arabalar, C Class şehir otomobilleri ve Rally Class. Maalam. Eğer ki her pisti birincilikle bitirirseniz, oynadığınız zorluk derecesine göre ödüller alıacaksınız.

Bana duacı bile olursunuz

Bir de mode disk var ki oyunun kalbi, dalağ, bobregi burada atıyor. Sanırım bir şekilde yarışıyor gibisiniz. Burada yatabilirsiniz motor testi görebilirsiniz, hatta lastik firmalarından özel jant bile satın alabilirsiniz. Evet evet, bu kez arabanıza Bridgestone, Goodyear, Yokohama, Falken gibi

İşte Yol Canavarlarımız!

Gran Turismo 2'de 36 otomobil üreticisinin toplam 594 arabasını bulabilirsiniz. Ama, bu arabaların tamamını görebilmek için bütün ömrünüzü harcamanız gerekecek!





zor yarışları kap-
sıyor. 300 kilomet-
relik Grand Valley
yarışından, tüm
gece süren S.S.
Route'a kadar fu-
tuturadı. Bu kan-
rettik Türkiye'ye
yedi adet ayağı
var. Bu modda ko-



ay para kazanmanın yolu. Şu-
ce bir araba alın ve "Special
Event" a, oradan da "Muscle Car
Group" a girin. Ortadaki yarış her
birinci ke bildiğinizde 800000Cr
para ve 12500000Cr değerinde
bir araba kazanacaksınız. Ayrıca
arcade diskini tamamı dahil, bir
çok yarış Suzuki Escudo Pikes Pe-
ak Version ile rahatlıkla kazanabi-
lirsiniz. Devir göstergesi 16000'ı
gösterince insan bir tuhaf oluyor.
Bu diskli treni alınından operim.

Gedikless ara Test Course ve
başka bazı parkurlarda gokyüzü-
nün ortadan ikiye ayrıldığını ve
farklı renklerde olduğunu tespit
ettim. Çoğu replayde arabaların
havadan uçması da aynı bir quze-
lik. Replaylerdeki kamera açılarının
çok güzel yakalamışlar ama yarış-
mayı o kadar abartmışlar ki arabalar
net gözüküyor. Yansıma
oyun esnasında da göz alıyor. Ay-
rıca Replaylerde yazıların ve şek-
erlerin kaldırılması pek de yo-
mamış. Yükleme ek-
ranları çok daha ya-
vasımsız. Arcade disk-
tek menu sistemi çok
bana olmuş. Arabalar
nasıl alabiliyor ama
görünen değil, sadece
kontrol etki ediyor.
Bunun da sebebi hiç
bir otomobil üretici-
nin, arabasının oyunca-
carpık, yamuk görmek-
stememesi. Kuşuk
ama göze çarpan ha-
lalar.

Bir de çimden ge-
ner var. Kı veya da-
ha fazla kışın aynı

anda oynayabildiği oyun arda ek-
ranın ve görüş alanının daralması
nedeniyle, oyunlar orijinalini ve
neyecanını büyük o çüde yitirir.
Playstation'ın da bir multi payer
bağlantı desteği olduğunu hatırla-
rsak, bu oyunun dört dörtlük o-
ması için destek olmalıydı
diyorum. Yapılamasının sebebi-
ni de şemeyi çok zor olması ve
herkesin çift televizyon-konso-
lu amamasına bağlıyorum. Yakın-
da PSX'in böyle özellikler ne
daha detaylı eğilmeyi düşünüyö-
rum. Peki ya plakada adımız yaz-
sa? Veya arabayı istediğimiz z g b
biz lüoyayıp çizebilsek... Paint-
rush benzeri bastır program a-
stedğimiz renkler versek. Sinyal
ya da sektöre hiç girmiyim. Ney-
se utopya ar geçiniz ve sadede
geliniz.

Başından kalkamazsınız...

Bu güne kadar hep istem ş ol-
duğum Need For Speed' deki

Türkiye'de ehliyet sınavlarını en iyi dereceyle geçerseniz ne ödül veriy-
orlar? Gran Turismo'da bunlar hediye ediliyor

Ehliyetler

B Sınıfı
A Sınıfı
Uluslararası C Sınıfı
Uluslararası B Sınıfı
Uluslararası A Sınıfı
Süper Ehliyet

Verilen ödül

Spoon S2000
Dodge Concept Car
[R] Mitsubishi 3000GT LM
[R] Honda Del Sol LM Edition
[R] Mitsubishi FTO LM Edition
[R] Toyota GT-ONE Race Car '99

Not: Satın aldığınız veya size ödül olarak verilen arabaları satmaya
çalıştığınız zaman, araçlarınızın değeri dörtte biri fiyatına düşecektir.



nizin neyecanını Colin McRae
Rally'nin ralli havasını Gran Tur-
ismo'nun gerçekçiğiyle birleş-
tiren, ve bunu cadde sokaklarda
daha sık gördüğümüz Mercedes
Afa Romeo Ope FIAT gibi
arabaların basarın yegane oyun
Gran Turismo 2

Hiç kuşkusuz ki çok fazla para
ve emek harcadı. Zaten simlere
ve markalara biraz bakıldığında
bunu anlamak çok da güç ol-
muyor (motor yağları, lastikler
faan, Schuchta ortaya yine bir
Playstation klasiği ve bir şehser
çikti. Ben ilk defa bir oyuna %100
puan vermeyi bekerken bazı
neyi kır kıklarına uğradım ama
her şeye rağmen sonuç bence
tatminkar. Bir çok yarış oyununun
tarzını da içinde barındıran bu

oyun için rafınızda yer ayırmamak
bence AYIP olur. Gran Turismo,
yarış oyunlarını çok farklı bir ç-
gyle taşımış baba bir oyundur.
Gran Turismo 2000 ya da Sega
Rally 2'yi elde edene kadar doya
doya oynamalıdır. Daha ne soy-
leyeyim? İyi yarışlar
Bye&Smile&3&2&1&Go

MegaEmin

Grafikler

Aynı motoru kullanıyor (aşağı yansıma-
yanlış kullanımı, çözümlük düşmüş. Es-
ki oyundaki netliğini yitirmiş

Ses ve Müzik

Seslere diyecek yok. Her otomobilin ses-
farklı ve gerçekçiye uygun. Müzikler de
muhş

Oynanabilirlik

Araçların kontrolleri biraz daha zorlanmış
Gerçekçe çok yakın. Ehliyet sınavları daha

Atmosfer

Birkaç oyunundan beklemenden daha
eksik ya da daha fazla değil. Yol, seyirciler,
co pilot, o kadar.

LEVEL Notu

94

men kartıyır

- CD sayısı: 1
- Oyunca sayı: 1
- Memory blok: 1
- Analog joystick desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Dikeytasyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tekrarca desteği: Yok





Tomb Raider 4 "The Last Revelation"

Yapımcı firma: Core Design

Dağıtım: EIDOS

Türü: Macera

Web: www.

Kız Lara, nereye gittin kız? Ulan gene kaçtın di mi macera ayağına. Göz kór olmayasica seni, sana mı kaidi orayı burayı keşfetmek, dünyayı kurtarmak, zıll Bulasıklar dağı gibi önümde, ah ah .. Çocukken yi eğitemedik ki kızı buyu, yünce adam olsun. Oturur evinde çeyiz yapar, koca bekler evlenip g derdi

Ama bunların heps o macera perest amcasının yüzünden, Von Kiro muydu, neydi adı. . Kız daha ergenliğe yeni girmişken aldı götürdü bir sunu Mısır'ı afelan, neymiş efendim, Mısır'ın gizemli b i memnelenymiş. Kızı da kendine benzetti zirzop herif. Kız, Laraaa aaaa gel kız buraya

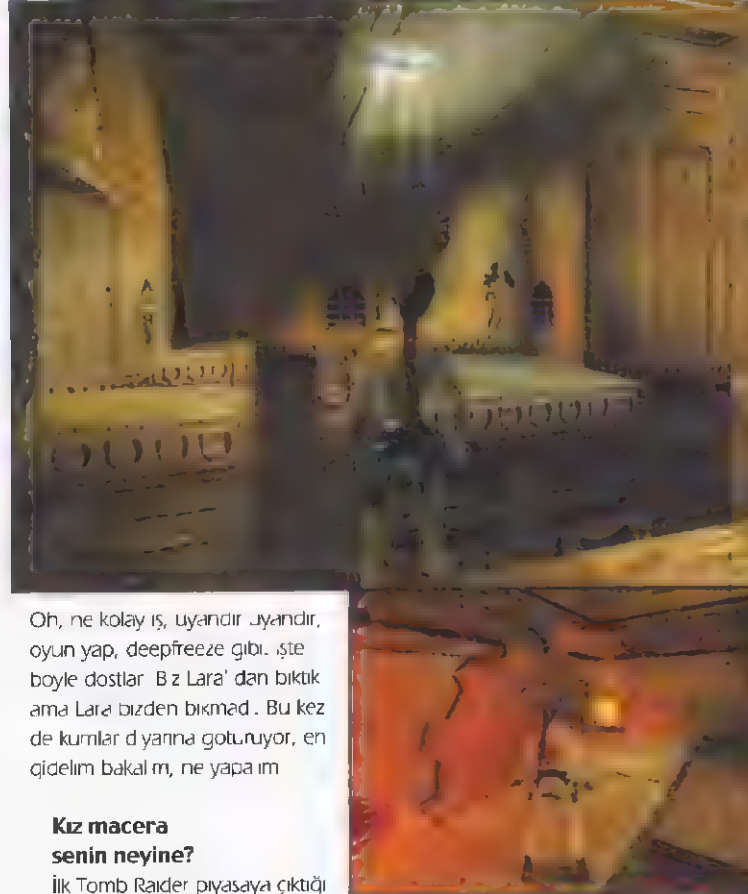
Evet yukarıdaki cumlelerde de anılatıldığı gibi, Lara evde ka ama d i ve bir kez daha aramıza katıldı. Bu kez konu mist k Mısır'ı. G diş sebeb ise kuçukken amcası tarafından götürüldüğü Mısır'ı dak bir tapınakta yanlış birşeyler yapıp, yuce tanrı Set'i serbest bırakma s ydı. Set, fırtına, kötülük ve kar maşa tanrısydı. Lara babalara gelmek için bir şeyler yapmalı. Dün yayı

bu(kend yarattığı) teh ikeden kur tarmalıydı. Oh olsun işte, o da her gorduğu şeyle oynamasın bir dana

Kız yine mi sen?

Haydi bız de gire im h kayenin çine. Bakalım çocukken Lara ne er çevirmiş. Olay 1980' i yllarda Cambodia' da başlıyor. Lara henüz çürken yas onaltı. Amcası Werner Von Croy onu Mısır' da gizli bir yer altı tapınağına goturuyor. Burada Lara ilk maceraların yas yor. Jkala Von Croy kendisinin en iyi macera adamı olduğı nu bacak kadar kızcağızın yüzüne vurup duruyor. Bu ilk bölümlerde onun soyled ğını yapmalı ve onun gösterdiği yerden gitme is nız. Arada b i hareketler saçma saparı kesip size birşeyler soylese bile amacı kötü değil. İlk oynayan ar için hareketleri öğretmeyi amaçlıyor aslında. E mecburen b i lenler de bu dersten nas bını alıyor tabi. Buraları geçmeniz bir yolu yok. Göz göre göre Set' i serbest bırakacaksınız

Dana sonra günümüze geleceğiz. Lara, yaptıkları n düzetmek için Mısır'ı dak bu tapınağı geri döner. Yine Tuzak lar düşmanlar, hayvanlar anıtarlar, hoplar zıplar falan. Yani Lara ne severse yine beraberinde. Ama bulasıkları oyle bırakması gerekirdi, yani ben çok ayıpladım, anneye yazık değil mi, belki ağır. . E aslında bakarsanız Mısır' da Indiana Jones' tan ger ye yapacak pek bir iş kalmamış. Bunun için uyumuş bir tanrıyı uyandırmaktan daha iyi bir fikir olamazdı doğrusu



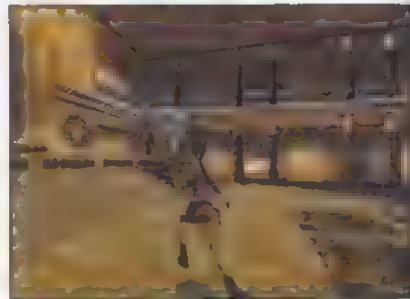
Oh, ne kolay iş, uyandır uyandır, oyun yap, deepfreeze gibi işte boyle dostlar. B z Lara' dan bıktık ama Lara bızden bıkmad. Bu kez de kumlar d yanına goturuyor, en çidelim bakal m, ne yapam

Kız macera senin neyine?

İlk Tomb Raider piyasaya çıktığı zaman, dehşet bayan karakter, uçuncu kış perspektifi, yeni 3d grafikler ve uğruna olunecek bölüm dizaynı anyla action adventure tarzına neredeyse devrim yaptırmıştı. Tomb Raider 2 ve 3' te grafiklere çok ince ayrıntılar yerleştirdi ve bolum dizaynları da hafifçe değiştirdi. Yapımcılar, Tomb Raider The Last Revelation' ı yaratırken daha önce yaptıklarının tecrübesiye serinin en iy oyununu yarattı ar

Tomb 4' ün klasik oyun başamasından bir fark var. Demo yok; ya da çok kısa, beş sani e falan. Bunu görünce, işte dedim, sonunda o kadar hızlı yaptılar ki videoları yetiştiremediler. Meğerse asıl açılış James Bond filmlerindeki gibi bir ıkı sahne sonraymış. Ah, nas lı da yanıldı m. Oyun ha a eskiden olduğu gibi, karmakarışık. Problem en çözmek bize kalıyor. Menü sistemi şimdiye kadar görülenin en y s. Inventory deki nes

neleri birbirinin üzerinde kullanma yeniil ği de, oyunun macera havasını pekştiriyor. Bu sı aha durbun takmaya kadar g diyor. Böylelikle bir Revolver ile zoom b ile yapabiliyorsunuz. Aslında çok da kullanışl değil ama yinede iyi fikir. Yeni yeni hareketler çıkarmışlar bir de başımıza, yok iplere sar maşıklara tırmanmış, yok tutunarak köşeleri dönmekmiş. Yok efendim yukarıdaki kuçuk çukurlara eği erak tırmanab ilme falan. Bir çim kaplı duvar ara tırmanmas eksikt yani, ne o da mı var? Aslında





TWISTED METAL 4

Arabanızla efendi efendi yarışmak dururken savaşmak mı istiyorsunuz? Buyrun size savaş!

Yapımcı Firma: Sony

Tür: Araba Yarışı

Web: www.twistedmetal4.com

Bu büyük çadırın altında gece boyunca en güzel, en görkemli gösterileri izleyeceksiniz. Daha önce iz edik erinizin hiç birine benzemeyecek göreceklenniz. Bizim sırkımızda aslanların homurtusu yok değerli zeyiciler, burada duyacağınız tek homurtu motor homurtusu olacak. Uçan trapezciler de bizimle çalışmıyorlar, ama söyleyin yüzlerce kiloluk metal parçaların uçuşlarını, takla atarını ve çarpışmalarını seyretmek daha eğlenceli değil mi? Ip cambazlarını mı tercih edersiniz, yoksa goziennizin önünde delik deşik olacak parçalar etrafa saçılacak, havaya uçacak arabalar mı? İnanın, boyles basını bir asanın ağzına basını sokan bir terbiyeciden çok daha fazla cesaret ister. Her şeye rağmen sizler için bir kaç palyaço ayırdık. Ama onlar bikiğiniz palyaçoardan biraz farklıdır. Merak etmeyin, çabuk alacağınız.

Twisted Metal'ın sırkı ülkeyi boydan boya geçce dursun, ben de size asil öyküyü anlatayım. Calypso'nun yönettiği sirkın tek gösterisi silan yüklü arabaların bir are-nada çarpışmasıdır. Bir zamanlar kendi halinde bir genç olduğu halde sirkın kasabalarına geliş ile birlikte yaşamı ve adı değişen Sweettooth adlı palyaçonun katliyası a sirkından gelen gurultular artar. Kuralları basittir. Yendi klenin ruhunu Calypso'ya ver, o da senin dileklerini gerçeğe dönüştürsün. Sweettooth'un dileği ise sirkın yıldızı olmaktır. Calypso bu dileğini kabul eder. Ama galba Sweettooth bu kadarıyla yetin-

meyecektir

Hepsini İstiyorum!

Twisted Metal, araba yarışları ile FPS'nin tam arasındaki sokakta oturuyor. F.kımı solarsanız ısın FPS kısmı biraz daha ağır basan bir oyun, ancak başını sağ ayabilmek için araba manevraları ve sürüş yeteneği ile iyi anlaşılıyor olmanız gerekir. Kendi ne güvenenler bu tarafa, ama sabırsızlanmayın, direk yona geçmeden önce yapacak işimiz var.

Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunmaktadır. Kimileri iyi, kimileri kötü, kimileri de sadece üşütük olan bu karakterlerin her birinin kendi ne olduğu, bir silah ve arabası bulunmaktadır. Eğer kendi karakterinizi yaratmak isterseniz işe aracınızın dış görünümünden başamanız gerekiyor. Üç ayrı boy, mode ve renk kategorisi var. Biraz matematikle bu yirmi yedi farklı kombinasyon eder. Birinde karar kırdıktan sonra aracınız için özel dört silahtan birini seçiyorsunuz (Gordunuz mu, kombinasyon adedi yüz sekiz buldu bileli).

Funnybomb : Acayip hasar veriyor, ama önce yere bırakıp ardından rakıp tam üzerinden yekken ateşlemeniz gerekir. Dolayısıyla kullanımı bir parça zor.

Lazer : Kısa mesafeli, ancak etkili.

Detnoball : Bu da fena değil, azar kadar güçlü olmasa da, düşmana yönelmesi ve daha uzun mesafede etkili olması nedenyle tercih sebebi.

Twintorchers : Daga taşak-



tournament gibi ciddi işlerde hazır arabalar size daha büyük bir avantaj sağlayabilir. Bunun da nedeni bu arabaların özel silahlarının hemen hepsinin az önce bahsettiğim dört silahtan çok daha etkili olması.

Gösteri Devam Etmeli...

Oyunda 8 ayrı parkur bulunmaktadır. Deathmatch seçeneği ile dilediğinizi seçip belediğiniz sayıda düşman ile çarpışabiliyorsunuz. Tournament seçeneğinde ise ikinden başlayarak tüm parkurları oynamanız gerekiyor. Kuralları basit demiyim. Düşman hanesini sıfıra indirin, ardından gelecek olan level boss'u da aradan çıkarıp bir üst parkura geçin. Her bölümün bir şifresi var ve bu şifrelerle beirlenecek ve save etmek iste-





Vigilante 8: Second Impact

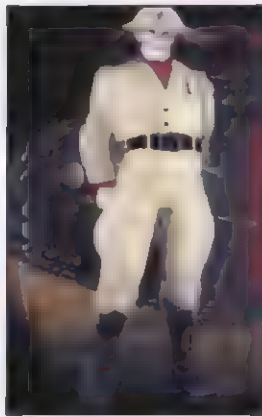
Twisted Metal 3



medilginiz sorulacak. Eger pek parlak bir sonuclara edemediyse, sen z bistan bynayn derim, cum kaller de bu umorde ayakta kama sueniz' uzatmak on k bu iun erde cum yitmem' iz qareki yet.

Oyun ekranında soali köyede turbo miktarın zınlaz ve enerji zınlaz yer alıyor. Sağ altta tecim s stat s zınlaz ve sağ üstte de gözör nız. Bir an bile ayırılmaz zınlaz gerekken radarın zınlaz oluyor. FPS k ralar azami geçeri. Hız dı çe viki dı ve asar dımla. Eger ayırar ken i jözunize narılaza sınıracan ekenmiş gibi görünen yadıya nızca yolunuz un üzerinde bu dı an bir erde k lute ya da kelp görürseniz, dımlayın atış ed n kmi zaman nı tite yikenken ve n en pıvınlarda degerendı b ırınız. Dıneğ n Bec Room ad ı parkur un onces nce lamblay k r n yazıyor. Dev bir yarak odas sekunde duzenlenmiş bu parkur da antıyay atış ettızn zınlaz dıner. Bızn nı nı a lı b r n ah dıyoz k lere s en k l b n n n n dıyoz n n a l e r yer stat k a y r a d ı k n cephanen z n b tmeveceğ n d n e n n k l b r s n z. H r n o m a z y e l t e c e c e n e n d e g l l m a k n e n t u t e g n z l e r l e m e n n z k l z t e k n m m s d t u k e n m y o r. O z e s l e n n z s e a n c a k b o u m b a s n d a

ya n a c u p y e r l e n t a s a d ı g ı z d a n e n z d e g ö r e b l r s n z. H e r p a r k u r u n k e n d i n e o z g u b a z e d e c e k k e n d e v e. O n e g n l k n d e n t a k ı b i r a y a z l o s e d r s e n z b i r n ı g k o n t r o l p a n e l k a s ı z ı z ı k y o r v e b u n u n a r a k p l e n z k a d ı r d ı z e v e r e b r a k n a m k a n b u a n l y o r s n z. N e n t e t y v e b e r l r o o m p a r k u r a n n a d a a r a n z h a v a a r a f r a t a n z ı p a m a p l k t l o r n l a r l u z u n y o r. R a k p l e n n z n b a z l a r n n y a p ı y z e k a n t l u k a y k s e v s z p e s e r i n d e n t u n e d e k l p a r b i r d e r i s e z e n z e s a d t a b ı y o r d ı. Ö z e l l e b o l u m s o n a a r a n l a r n n ö z e l s i k n ı n n g ö z a r d ı n e y i. O n l a r t e k s k k u l e y o r v e d e n a r s a y ı r o d u d a n a s a r l e n y o r a r. Ç o k s ı k s n z n z k k z g ı z ı b e s n e k s t e t y e l a r o s t c a s t e r o y a y y e r n d e n g ı z d e p k e p e g n d e y e t e k e y n m ı s n z.



Sizinki

Sizi Sallayacağız (!)

Twisted Metal 4 bu seninle k l e n ı s m e n t o r k a n e k k e n d e d ı l d ı k a y ı b i r z e n m b r a d ı g ı n s ö y l e m e y ı m. E n b a s a n l o r d u c u a z n m ı z k e n. R b Z o n b e, C y p r e s s n l l g ı z n n z s n e r e c a ı s m ı s a r s o n c d a b u n a d e c m ı s. S o n z a m a n l a r d ı n y a n d ı g ı m k o n s o l u y n l a r a z a r d a b a k e d e e n l y m ı z g e s a n p o a n T W 4. G r a f i k l e r b r z d a n a g e r i d e n g e y e r o r k e g ı d u v a r a n n h o m e r y a n ı c a l ı g ı d e k e n k a p t a m a n n n k s m ı n d o ı y ı s y l a d u x a n n ı r d ı n g ö r e b y o r s n z z a m l a n n n z n b ı r d e r g ı k s e k d u d ı b r o y n e d a n n k u f e t e b i r g r a f i k m o t o r u y e r y e t a y ı n n a n y a v ı s a m a s n a n e c e n o b a b ı r d ı. B o y e s b r t e m p o d ı s ı k l ı g u n d e k e n e v c u t g r a f i k e r e t a m s u f a t o y n a r m d a h a y ı l l

B e s a d ı g ı n ı z d a k o n t r o l e r z e r n d e b r a z c a ı g ı n. Ö z e l l e k e n v i t e s i v e h ı z l ı c o n u s e r n c o k y k a l a m ı y ı e g r e n i n. Ç u n k ı b u e n a k h a s ı r d u g u n u z n u m e r a a r d a n b i r c e a l l. P C d e k i I n t e r s t a r 7 6 v e B 2 y ı d ı s ı n d ı g ı m d e k i c o k s e v d ı g ı m 7 6 v e t a k p e s i B 2 s n e d a b o n z g r a f i k m e l e n n e k a r s ı n T W 4 k e n c o k a c ı f a r k l ı r. y e n d e k a k l ı g e n a r ı d a c a ı s n a a c y n l a r ı c n e r i T W 4 ç ı n. Ç o k d a h a z t u s l e t e k k a n e t e s t s e k d e g ı d a n a f a z a k a r g a s ı y a r a d ı e c e s b r o y u n l d e m e k v a n s o m a z D ı r m a y ı n h e p Ç u n k e N F S o y n a y m a k h a n ı z y o k y a l

Batu & Gokhan

Gratifikler

Çok yüksek kalitede değil ve ufak tefek bug'lar var. Yüksek performansa için biraz fedakarlık yapmış gibiz.

Ses ve Müzik

Çok iyi! Çok iyi! Çok iyi! Bütün müzikler ve ses efektlerinden kalite çıkıyor. CD-Man'ım ota her yerde dinlerdim.

Oynanabilirlik

Kararında, biraz idmandan sonra istenir kıvama geliriz. Zorluk ayarının olmaması bence önemli bir sorun değil.

Atmosfer

Oyun sizi çabucak içine çekiyor. Bu yönüyle jona değil, ama keşke araçlar molar olsaydı!

LEVEL Notu

80

Bu oyunun en büyük özelliği, yüksek kaliteli grafikler ve ses efektleridir. Oyunun oynanabilirliği de oldukça yüksektir. Oyunun atmosferi de oldukça başarılıdır.

- CD Kalitesi: İyi
- Oyunun Sesi: İyi
- Memory Bloat: İyi
- Animasyon Kalitesi: İyi
- Grafik Kalitesi: İyi
- Link Kalitesi: İyi
- Mouse Kalitesi: İyi
- Direksiyon Kalitesi: İyi
- Müzik Kalitesi: İyi
- Tabanca Kalitesi: İyi





OVigilante 8 2nd Offense

Arabasının pedalına ve silahının tetiğine yüreğiyle basanlara... (Nası ama?)

Yapımcı Firma: Luxoflux

Dağıtım: Activision

Tür: Action

Web: www.activision.com

iste bir serinin daha yeni oyunu. Biz Vigilante 9 beklerken Vigilante 8 2nd Offense çıktı. Bu seride de arabaların kötü adamlara savaşmak üzere inanamaz silahlarla donatılan bir grup iyi insan üzerine odaklanmış bir konu var. Ama bu kez mesele geçen seferki kadar kolay değil. Hatırlayacağınız üzere geçen hafta yede Vigilante'ler Birleşik Devletlerin cephaneliğini soyan Coyote'lerle karşı savaş yorlardı. Bu kez ise 1970'li yılları araştıran donan Sıd Burn (kendisi Coyote lideridir) efendi komutasındaki uzaylı güçlere karşı savaşmaları gerekiyor. Yani işler biraz karışık.

Oyunu, konsolunuza takar takmaz, geçen seferki kadar güzel bir demo ile karşılaşıyoruz. Mevzu bu kez zaman mefhumunu tanıtmaktadır. Convoy Abimiz, tırtıle kend'i halinde seyrederken, bir zaman makinesi sayesinde onun zamanına gelen bir takım zibidlerin saldırısına uğrar. Hazır uğramışken biraz da ıstık yararıdır. Bir müddet karşı koyması da ona bir şey kazandırmaz ve sonuçta Convoy Abimiz kendisini yitiren bir uçurumun kenarında bulur. Araya Mustafa Topaoglu girip kek bife tekifi eder ama nafile. Uzaylılar ne Nuh ne de peygamber dememektedirler. Bu durumda Convoy Abimize uçurumun dibine gözükür. Ona yanlış yapmışlardır. Artık onarılmıştır. Convoy Abimize kal-

kan eller kınacaktır.

Olayınız Nedir Bakalım?

Uzaylıların araçları tabii ki geçeceği arabalarına jıyqındır. Uçma kabiliyeti en olduğu gibi bir de karı buzlu bölgeler için kızaklı ve gol deniz gibi yerler için pervane donanımlarına sahiptirler. Geçen oyunda da olduğu gibi iyi veya kötü tarafı seçerek oynayabilirsiniz. Her bölümde, diğer araçları yok etmeden önce tamamlamanız gereken belirli görevler var. Genel olarak iyileri çalınan bir parayı bu iyi sahiplerine teslim etmek için uğraşıyor. Kotuler seçilerek için. Görevler bu kez çok daha detaylı ve karmaşık. Aslında daha iyi olması beklenen bu özellik maalesef tam ters tepmiş, çünkü gereği kadar açık ve net olarak ne yapacağımızı anıyamıyoruz. Örneğin bölümün birinde bir treni korumak ve bir çok alet kutusunu toplamak durumundasınız. Kutuları toplayabilmek için trene ateş etmelisiniz. Yaptığınız bir görev diğerine tamamen zıt. Başka bir bölümde de bir roketi ateşlemek için binay parçaları ayararak içeriye girmeniz, roketi platforma taşıyacak olan bilgi sayar tetiklemeniz ve sonra da roketi yollamanız gerekiyor. Yerine getirmeniz gereken görevleri oyun esnasında kontrol edebiliyorsunuz fakat, zaten çok az bilgi veriyor, bir şeyler anlamamız mümkün değil. Belki görevler



den en az birisini tamam arsanız anlayabilirsiniz.

Yanlış Varsa Düzeltelim

Serideki dezavantaj olmayan tek yenilik aracınızın performansı. Geliştirebiliyor olmanız. Her

düşmanın tesiri yok ettiğinizde, ortaya bazı ikonlar çıkıyor ve siz bunları toplayarak aracınızın geliştiriyorsunuz. Bu ikonlar aracınızın hızı, zıplama veya ateş gücü gibi özelliklerini geliştiriyor. Bu kategoriden herhangi birisinde yüz





V-Rally 99

Yapım: Infogrames

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Yarış - Ralli

Web: www.infogrames.com

Ralli, ülkemizde yapılan profesyonel motor sporları arasında uluslararası alanda en başarılı olduğumuz da olsa gerek. Büyük firmaların yanı sıra küçüklere de şans tanımak için son iki yıldır düzenlenen vialia kışmasında Volkan Işık ve Erkan Bodur'dan oluşan Türk ekibi, 99 sezonunu 11-13 Ekim'de San Remo'da düzenlenen ralli ile tamamladı. Toyota Corolla'arı ile 46 puanla genel kışmada birinci olan ve en yakın rakipleri ile aralarında 6 puan bulunan ekibimiz, o sıra ikinci bulunan ekibin İngiltere'den genel kışmada 10 puanla donmasıyla birikte sezonu ikinci bitirdi. V-Rally '99 da Playstation oyuncularına ekibimizin yarıştığı pistlerden aynı araçlarla bir kez daha geçme şansını sunuyor.

Oyunda üç ayrı kışmada (16 kış: 2 kış ve World Rally Cars) 16 araba seçme olanaklarınız bulunuyor. Time Trial, Arcade, Trophy ve Championship olmak üzere dört ayrı kategoride yarışmanız mümkün. Time Trial dışında her kategoride üç ayrı bölümden oluşuyor ve ancak bu bölümlerden her birini bitirdikten sonra bir üst dereceye geçebiliyorsunuz. Bitirdiğiniz kategoriler ve toplamğiniz puanlar size 10 ayrı ekstra araba şeklinde geri dönüyor. 50 adet pistin turnu orijinal pistler, ancak hevesliler için oyuna bir de Track Editor seçeneği eklenmiş.



Oynanabilirliğin Eksikliği

Oyun içi grafikleri tatmin edici. Belki bu alanda yapılmış olanların en iyisi değil ama sağa sola ikidüver atıp üzerini orman deseniyle kaplayıp "Ana size orman parkurunu" dememiş olmaları güzel. Ancak arka plandaki ağaç, direk, seyirci vs. grafiklerinin bir kısmı gerçekken, bir kısmı da varlığını inkar ediyor, bu da oynanış sırasında ufak tefek sorunlar yaratıyor. Örneğin karşınıza çıkan bir ağacın içinden geçtikten sonra yine geçerken umidiyle gaz kokuyor.



ama bitiş brandasının direklerine toslayveriyorsunuz ve şöyle güzelinden bir kaporta göçüyor. Araçtaki hasarlar üzerinde tırtıl ke çalışılmış. Özellikle yarışınızın kamerası görüntüsünü tekrar seyrederken hafif darbe yerde bile araçta seçilmesi zor hasarların oluştuğunu görebiliyorsunuz.

Araç ayarları da üzerinde oldukça çalışılmış bir diğer konu. Lastikler ve frenin yanısıra süspansiyon ve vites kutusu ayarlarının da eklenmesi, sizin uzmanı kuşanarak araçlarınızı dilediklerince modifiye etmelerini sağlıyor. Ayrıca pistleri tamamladıktan sonra süre karşılığında aracınızı onarıma sokabiliyorsunuz.

Buraya kadar kayda değer bir şikayetim yok, ancak oynanabilirlik konusunda oyuncuya yeterli kolaylığın gösterilmediğini düşünüyorum. Her türlü araç ve aksamlarını gerçeğe bu denli uygun olarak tasarlayan bu oyundan beklenmedik uçuş ve dönüş sahneleri yaşanıyor. En ufak bir tümsek aracınızın havalanmasına ve fizik kurallarına uygunluğu tartışılabilecek yavaşlıkta taklala neden olabiliyor. Bir süre sonra us-

tesinden gelebilmeye başlasanız da en düşük seviyede ki yarışlarda bile oyuncu-

nun gereğinden fazla zorlandığını düşünüyorum. Özellikle motor sporlarıyla ilgili benden fazla dostların güçlüğü oluşu nedeniyle terden ettikler. Subaru Impreza'da bile yol tutuşun düşüklüğü dikkat çekici. Mutfağın bu kadar zengin olmasına karşın sunularının kolay yutulur bir lokma olmaması üzücü. Böylesi özellikle ralli değil de "Motor sporu olsun da ne olursa olsun!" diyen en ya da ıddialı olmayan oyuncuların ilk anlarda oyundan soğutmasına, eleğin üstünde yalnızca ciddi ralli tutkunlarının kalmasına neden olabilir. Aldığı puanın çoğunluğu arka plana gitsede "Ben oynadım" diyenler gözönüne alsınlar.

Batu & Gökhan



Grafikler

Model ve detay olarak gerçekçi bir görüntü sağlıyor. Geniş bir paletten yararlanıyor. Geniş bir paletten yararlanıyor. Geniş bir paletten yararlanıyor.

Ses ve Müzik

Bir iki parça dışında müzik seçimlerini beğenirim. Hele jungle seviyorsanız vasaadınız.

Oynanabilirlik

Sürüşteki sorunlar, düşük yol tutuş, uygunsuz dönüşler. Biraz daha uğraşılabilir.

Atmosfer

Bir ralli oyunundan beklenenden daha eksik ya da daha fazla değil. Vol seyirciler, co pilot, o kadar.

LEVEL Notu

68

Çoğu özellik, yarışta üzerinde bir oyun. En iyi kışma 2. Yarışma, 99. kışma.

CD sayısı: 1

Oyunun sayısı: 4

Memory blok: 1

Analog joystick desteği: Var

Deal Shock desteği: Var

Link desteği: Var

Mouse desteği: Yok

Dinamik destek: Var

Mutlu tab. desteği: Yok

Tabanca desteği: Yok

Dune 2000

Westwood'un Dune 2000' i şimdi de Playstation da!

Yapım: Westwood Studios

Dağıtım: Westwood Studios

Web: www.westwoodstudios.com



Bazı bilgisayar oyunları vardır ki bilgisayar da oynamaz, oynansa bile o tadı yakalayamaz. Bunlar gene de action veya platform oyunlardır. Bazıları ise tamamen bilgisayar oyunudur. Bunlar ise simülasyon ve strateji dir. Çoğunlukla birbirine aktarları bu tarzlar, hayal kırıklığı yaratmıştır. Bakalım PC' den PSX' e aktarları Dune 2000 istediğin gerçekleştirilmiş mi yoksa diğerleri gibi vasat denemelerden birisi mi.

Mouse Sendromu

Bir kere Playstation' da strateji oynamamamızın en büyük sebebi insanların mouse' u o maması. Bir joystick ile nereye kadar taktak alabilirsiniz, soranın size. En basit bir menu' seimi için bir sürü uğraşmanız gerekebilir. Bunun için öncelikle bir mouse almanız şart. Fakat PSX mouse' lar acayip pahalı. Siz bilirsiniz. Oyunun bir eksikliği hemen bu noktada bağırmağa başlıyor. Mouse' unuzu ayarlayamıyorsunuz. Ekranda o kadar yavaş kalıyor ki, insanın içinden parçalamak ya da fırlatıp atmak geliyor. Bir de bilgisayar da klavyeyi kullanma gibi bir özgürlüğümüz var, burada ise bildiğiniz üzere yok. Neyse, biz mevzuya geçelim.



Alternatif
Red Alert

Atreides, Harkonnen, Ordos

Dune 2000' de, bir gezegenin yönetimini ele geçirmek isteyen üç ayrı kuvvetten birisini seçiyorsunuz. Her kuvvetin kendine ait farklı teknolojileri var. Terörist Ordos, barışçı Atreides ve şeytani Harkonnen. Olay aslında İran mevzusu gibi. Arrakis gezegeninde çok kıymetli bir maddenin madenleri mevcut ve bu madenler kim ele geçirirse o her yönden en güçlü hale geçecek. Oyun tamamen gezegende geçiyor ve amaç hep madenler ele geçirmek. Gezegenin yüzeyi bir çölü andırarak şeklide kumlarla kaplı olduğu için, bir süre sonra insan

hep aynı renge bakmaktan sıkılıyor. Kontrolleri de zor olduğundan, siz dana bina yapmaya uğrasırken, düşman sizi yerden kazıyor. Bu moral ile de oyunu kaldırıp atmamak e de değil.

Yazık, hem de çok yazık!

PC' deki orijinali zaten bekendığı kadar etkileyici değildi. Playstation' da iyice berbat etmişler. Boye yüksek çözünürlük gerektiren bir oyunu PSX' de daha da düşük çözünürlük görmek göz zevkinin yanında oynanabilirliği de etkiliyor. Birliklerin zı n nerede olduğunu bile bulamıyorsunuz. Adamannız Commodore 64' deki gibi küçük karelerden ibaret. Bu yüksek savaşlarda adamların zı rahat ayırt edemediğiniz için seçmeniz de zorlaşıyor. Bu makinenin bundan çok daha iyisini

yapabileceğini herkes biliyor. Neden hala böyle uyduruk yapımlarla kandırmaya çalışıyorlar anlam yorum doğrusu. En azından daha yüksek çözünürlük oabilirdi. Sesler bir strateji oyununda olması

gerektiği gibi. Ne olsun işte, basit bir fon müziği ve bumm şeklinde ses efektleri. Link kablosu ile multi player desteği olmas çok iyi fakat oyunu tek başına kurtarmaya yetmiyor. Sonuç açı Dune 2000' Playstation' da harcamış ar

Emin Barış

Grafikler

Ara demolar güzel akmış fakat oyunun bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.

Ses ve Müzik

Bir strateji oyununda olması gerektiği kadar iyi, fakat değil. Seslendirmeleri sayılır.

Oynanabilirlik

Her strateji oyununda olduğu gibi, Dune 2000 de de, oyunun bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.

Atmosfer

Çok iyi, fakat oyunun bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.

LEVEL Notu

60

Aktırda, burada, bir oyun Dune 2000. Aynı level controller oynattım.

- ▶ Oyunun bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.
- ▶ Memory bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.
- ▶ Analog joystick desteği: Yok.
- ▶ Dual Shock desteği: Yok.
- ▶ Link desteği: Yok.
- ▶ Mouse desteği: Yok.
- ▶ Direksiyon desteği: Yok.
- ▶ Multi tab desteği: Yok.
- ▶ Tabanca desteği: Yok.



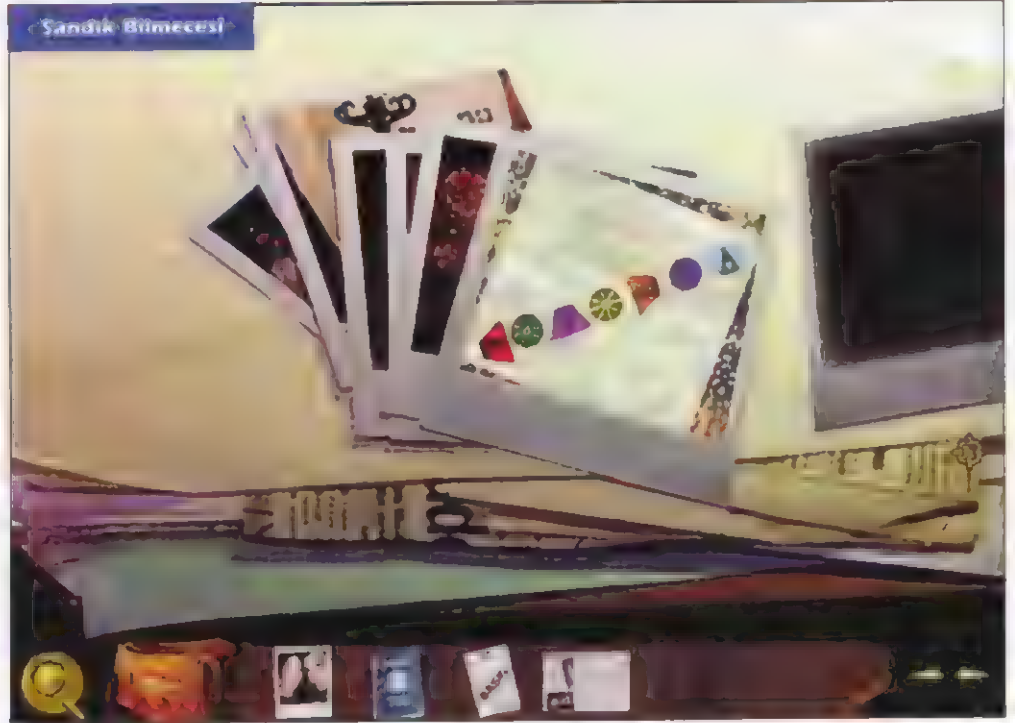
BYZANTINE: Sırlar Labirenti

Sırlar Labirenti'nin ilk iki CD'sinin tam çözümüyle karşınızdayız.

Oyunda takılan, ama tamamen tam çözüme bakarak oyunu bir saatte bitirmek istemeyenler için, karşılaşılabilecek bilmecelerin çözümlerini üstü kapalı biçimde yazdık. İstanbul'un sırlarını çözmek isteyen ama tam çözüme bakmak istemeyenler hemen bu Mini Çözüm bölümüne atılsın. Diğerleri yan işi kolay yoldan bitirmek isteyenleri için ise detaylı bir tam çözümümüz de onları kelime sonuna başlamakta. Hep bize İstanbul'daki büyük maceranızda başarılar diliyorum. Çünkü intiyacı siz olacak.

Başlıyoruz

Güzel İstanbul'u tanıya mı (daha doğrusu Avrupa yakasının güney kesimini) tanıya mı modunda ki intron'un ardından, Dedektif Akalın ile konuşun. Size Emre'nin evinde kaçılabileceğini söyleyecek. O gittikten sonra evi biraz araştırın. Bir dakikalık içinde telefon çalacak. Arayan Emre. Size, acilen buluşmanız gerektiğini, ama buluşma noktasını öğrenmek için önce size bıraktığı paket buraya bırakacağını söyleyecek (ölme eşleşimi örneği). Telefonu kapattıktan sonra, Emre'nin evini araştırmaya devam edin. Oturma odasının kütüphanesinde Sultan Süleyman ve Roma İmparatorluğu zamanıyla ilgili birçok kitap var. İsterseniz okuyun. Ama kütüphane de özellikle dikkat etmeniz gereken üç kitap var. Türk Halı Sanatı, Türk Bilmeceler ve Roma Devri Mimarisi. Halı sanatı ile ilgili olan kütüphanenin son diğerler sağ tarafında. Halı Sanatı kitabının arkasından Emre'nin amcasının dükkanının anahtarı çıkacak. Buradan alını. Türk Bilmeceleri kitabının içinden de tarihi bir eser ile ilgili bir



bilmecesi çıkacak. Onu da alını. Roma Mimarisi ile ilgili kitabın içinde ise biraz daha sonra öğreneceğiniz bir gizim var.

Hala evdeyiz

Çalışma masasının üzerindeki etajerin altından, Emre'nin bir kızla çekilmiş fotoğrafı alın. Onun altındaki resim, az sonra çözeceğimiz bilmecenin çözümü. Çalışma masasından Portre'de fotoğraf makinesini de alın. Çalışma masasının altındaki sandıktan bir kutu çıkacak. Kutuyu açmak için, etajerdeki ve aşağıdaki resimde de görülen sıraya renkli düğme gereksinim. (Kırmızı, yeşil, mor, sarı, turuncu, mavimsi, açık mavimsi).

Kutudan çıkıp bir aletin planını çıkartın. Çalışma masasının karşısındaki duvarda bir kilitli göreceksiniz. Bu kilitin arkasında gizli bir kapı var. Bunun yeni aletin içinde bu unsuru. Mutfığa geçin ve muzik setinin yanındaki resimlerden Emre'ninkine bakın. Kırmızı ayakkabılar nasıl da parlak parlıyor değil mi? Neyse, evden çıkın (bu arada evde çok olaylar yaşanıyor Emre bir kez daha arayacaktır. Panik yapmayın). Bahçeden de çık-

tırıp, İstanbul hantasına geline. İlk önce Sultanahmet Park'na gidin ve minicinin özelikle orada ve özellikle o konu hakkında konuşabilecek bir kişiye soramadan, Dedektif Akalın ile tanışmadığınız bir kadının varlığını da bilmeden önce çalışmanın tarihi eserler üzerine yaptıkları kısa konuşmaya kulak misafiri olun. Tekrar hantaya çıkın. Topkapı'ya gidin. Emre ve kızın birlikte çekilmiş fotoğraflarını, kapının önündeki kızın üzerinde kullandığını Nuray isimli bu kız, Emre'nin bir konu üzerinde birlikte çalıştığı iyi bir insan (bana güvenin). Onunla konuşun.

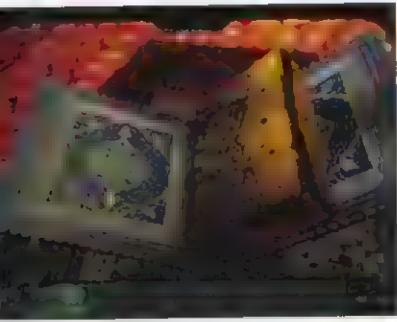
Nuray gittikten sonra, siz de Süleymaniye Camisi'ne gidin. Kapının önünde imam ve oğluyla karşılaşacaksınız. İmamın oğluyla konuşmak için Emre ve Nuray'ın fotoğraflarını üzerinde kullanın. Bunun seçenekleri kulanıp çocukla konuşun ve Emre'nin Kapalıçarşı'da çalışan bir amcasının oğlunun öğrenin. Konuşmanız bitince, sol alttaki ayakkabı koyma yerindeki, Emre'nin cins kırmızı ayakkabılarını göreceksiniz. Ayakkabıları alın (daha doğru imamın oğlu veriyor). Ayakkabıları daha

yakından inceleyince, içinde size yazılmış bir not ve bilet göreceksiniz. İkisini de daha yakından inceleyin, böylece şehir haritasında yeni bir yer, Londra Oteli açılacak. Buradan çıkıp, Emre'nin amcasının dükkanına, Kapalıçarşı'ya gidin. Demodan ve Mehmet ile konuşmalardan sonra haritaya çıkın.

Londra Oteli

Hantada Londra Oteli'ne gidin. En son üstte. Resepsyonist çocuğa ayakkabıdan çıkan bileti verin ve Emre'nin size bıraktığı çantayı alın. Çantadan tıfıl bir alet. Emre'nin amcası Mehmet adına kesilmiş bir at yarış kuponu ve Yerebatan Sarayı'na giriş için bir bilet bulacaksınız. Haritaya çıkıp Yerebatan Sarayı'na gidin. Hiç de güvenilmez gözükmeyen güvenlik görevlisine giriş bileti gösterin.





Onun hemen solundaki broşurlerden alını. Çinden bir resim çıkacak. Sol taraftan yerebatanı sarıncına girin ve oyunu KAYDEDİN. İşte Emre'yle buluşacağınız yer. Soldan sürekli ilerleye devam ederseniz Emre'nin sizi beklediği yere ulaşacaksınız. Yalnız Emre sizinle konuşabilecek kadar değil bir pozisyonunda değil yani yatay. Kısaça omuz cıbağı çekmiş, kaput, mafiş Hünunu canım kole, arkadaşım, hoşdusana. Ama neyse, bu hikaye gittikçe daha da heyecanlıyor. Kesin bir Pulitzer Odu çıkar bana. Neyse cesedini ele alalım ve cesedini yakın çekim ekranından çıkıyorduk önce, Polaroid fotoğraf makinasını elinizde bulundurun. Bu ekrandan çıkışınız anda, daha önce Menmet ile konuştuğunuz gördüğünüz karanlık tip Emre'nin katili, size de sağırdak ve uzun yolculuğunda Emre'ye kabilmek istemiyorsanız, hemen fotoğraf makinasını çekip adamın gözüne patlatın. Adamı ayıramadan ekranı herhangi bir yere tıklayıp, erkekliğinizin onda dokuzunu kullanın.

Aaaa Adam öldü yaa!

Sevimli. Dedektifimiz Akat'ın notuklarından sonra, eve dönün.

Otelden aldığınız tuhaf alet (adı Homer) çalışma masasının üzerindeki kabonun üzerinde kullanıp şarj edin. Tam bu sırada dış kapı zorlanacak. Hemen arkadan döndü, kabinin arkasındaki gizli geçitten geçin ve aşağıya inin. Menmet'in dükkanına gidin. Onunla konuşun ve Emre ile çekmiş fotoğrafların alın. Emre'ye sürekli AFACAN dedikçe öğrenin. Homer'ın şifresi bu olmasın sakın? Bak bak bak Homer'a bu şifreyi girince İstanbul Üniversitesi ile bir bağlantı atraksiyonu girilecek ama başanlamayacak. Hemen haritaya çıkıp İstanbul Üniversitesine gidin. Laboratuvardaki hanım (ki ismi Şerife Gelecek olup yengeni zidir, yakarmı ile konuşmak için Homer'ın üzerinde kullanın). Gayet uzun bir konuşmadan sonra Şerife size KLIO'nun aslında ne olduğunu anlatacak. Çok gelişmiş bir veritabanı olan K.O. belli bir tarih dönem ne ait olan bütün bilgileri internet üzerinden toplayıp bunları grafik haline dönüştürüyor. Şeyen kişi de sanal olarak oluşturulan bu tarihin mekanına girip, istediği gibi sana olarak dolaşabiliyor. Siz de sistemi bir deneme sürüşüne tabi tutulmay kabul ediyorsunuz. Sistemden çıkıp tekrar Şerife ile konuşun. Gördüğünüz gibi sistem çok güzel çalışıyor, ama sağdaki kabinin dokusu eksik, o yüzden o tarafa doğru ilerleyemiyorsunuz. O dokuyu Emre tarafından sıhıms. Pek neden Emre bu sistemi baltalamak istemiş olabilir? Var mı? Çinden tarih profesörlerinin bile haberdar olduğu eserler, nasıl olup da çalınabiliyor? Ve bütün bunların KLIO ve Emre'nin il-

dürülmesiyle ne ilgisi olabilir? İşte bütün bunları ve İstanbul'un büyük sırrını çözmek için hep birlikte bir ay daha bekleyeceğiz. O zamana kadar sırlar içinde kaybolmamamıza bakalım.

Mini Çözüm

■ Kimseyle konuşamıyorum. Neden?

Belki de sizin önce Emre'yi tanıdığınızın spatlamamız gerekiyordur. Bir fotoğrafınızı görebilir misela.

■ Emre'nin evindeki sandığının içinden bir kutu çıktı. Ama inatla açılmıyor.

Kutunun üzerindeki işaretlere dikkat. Onları daha önce bir yerde görmediniz mi? Hem de çok yakın bir yerlerde.

■ Sultanahmet Camisi'ne kadar geldim, ama takıldım kaldım. Ne yapsam kine?

Hmm, kırmızı ayakkabıları hatırlayın. Çözüm hiç ummadığınız kadar yakın olabilir.

■ Ayakkabıyı da buldum, ama yine takıldım.

Kokuya dayanırsanız, ayakkabıdan çıkanları bir inceleyin bakalım. Belki haritada yeni ufuklar açarlar size.

■ Yerebatan Sarayı'ndaki gıcık güvenlik görevlisi beni içeri salmıyor...

E adam haklı, biletli biletsiz her vatandaşın içeri alsaydı, oraya güvenlik görevlisi diye dıkmazdı, öyle değil mi?

■ İmdat! Emre'nin katili her seferinde benim de cüçüklerimi dörüyor!

Senaryo icabı kendisi azıcık katil olur da. Genel kanıya göre katillerin yüzde doksanı ani ışı ve flaş patlamalarından korkarlar.

■ Emre'nin evine geri döndüm. Homer'ı da şarj ettim masada. Ama katil beni burada da buldu. İmdat!

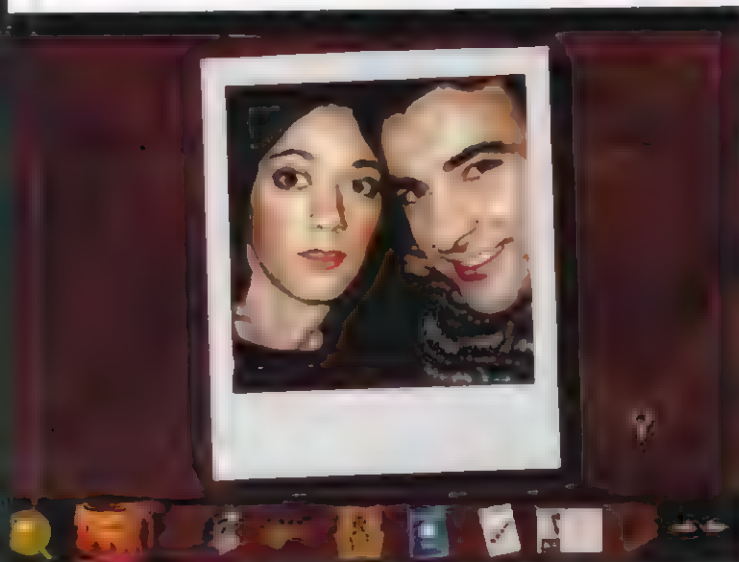
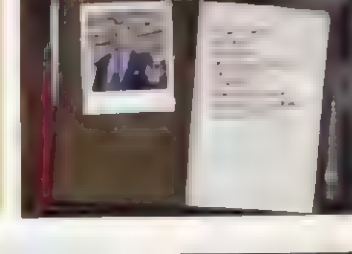
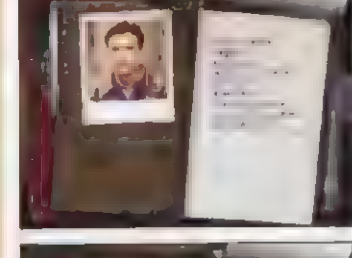
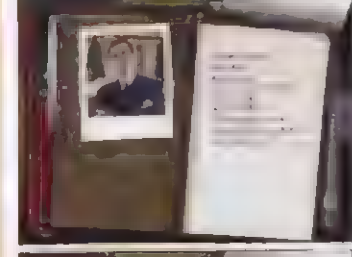
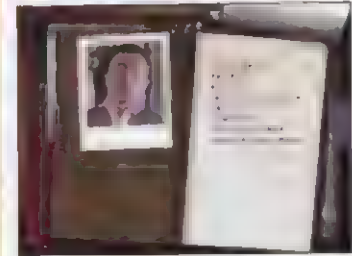
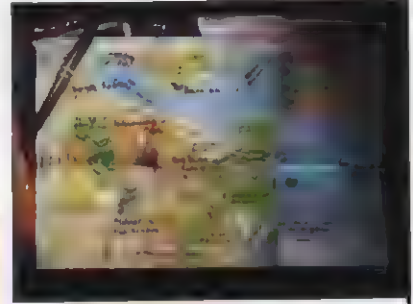
Arkanızdaki kılme baktınız mı? Ayıp etmişsiniz, halbuki ne kadar etkileyici desenler var.

■ Kaçtık kaçmasına ama bu Homer denilen alet bana geçit vermiyor. Şifre de ne olabilir?

Emre amcasını çok seviyormuş anlaşılan. Belki aralarında şakalaşmak için kullandıkları bir sözcüğü şifre olarak seçmiştir. Bir akap olabilir misela.

■ İstanbul Üniversitesi'ndeki hanım bir türlü bana yüz vermiyor. Neden?

Yengeni z olur da ondan. Belki de, şöyle tuhaf elektronik bir cihaz ilgisini çekebilir ha ne dersiniz?



GABRIEL KNIGHT 3

1. GÜN

Saat: 10am-12am:
Gabriel Knight olarak

Oyuna Gabriel'in otele girişinde başlıyoruz. İlk olarak gardiobu açın ve cinden askı ile seobantı alın. Oda kapısını açarak kondora girin. Bu katta gördüğünüz her oodada baskı anı kalyon. Onlara oyunda ilerledikçe tanışacaksınız. Kondorun ilk katındaki merdivenlerden birini kullanarak aşağıya inin.

Lobiye girince ilk iş olarak masanın üstündeki kasesi bir seker alın. Respsiyona gidip Jean ile konuşun. (Birisine konuştuğunuzda bütün seçenekleri kullanarak mümkün olan her şey sorun). Masanın üzerindeki kayıt defterine bakın. Otele kimin ne zaman giriş yaptığını öğreneceksiniz. Jean masadan uzaklaştığında masanın üzerindeki kalemi alın. Lobideki kullukta oturan kişiyi fark etmişsinizdir. (Emilio). Onunla yine mümkün olan her konuda hakkında konuşun. Konuşmanız bitince respsiyonun yanındaki perdeli kapıdan geçerek teleton bölümüne girin.

Inventory'den Prens James'in kartını seçin ve bir telefon üzerinden kullanın. Gabriel Prens'i arayacak ve ona oğlunun kaçırılma sıyyla ilgili bilgiler verecek. Konuşmanız bittğinde kabinlerden çıkıp lobiye geri dönün. Merdiven

lerin olduğu kısımdaki giriş kullanarak yemek salonuna girin. Çerezler önceden tanıdığınız dedektif Mosely ile karşılaşacaksınız. Konuşmanız bitince lobiye geri dönün.

Otelden dışarıya çıkın. Minibüsün yanındaki kızı saçı kadına konuşun. Madeline Butane. Şimdi şehri gezmeye başlayabilirsiniz. Otelin hemen dışındaki yola tabealar na bakarak gitmek istediğiniz yere kolayca ulaşabilirsiniz. İlk olarak otelin hemen sol tarafındaki kitapçı, cükkan na gidin. Vitrindeki Holy Gra (Kutsal

Tas) ve San Grael kitaplarını inceleyin. İnceleme sırasında çocuğu kaçıran arın tas ile ilgili öğrendiğünüzü anıyoruz. Şimdi tabeayı takip ederek müzeye gidin. Merdivenlerden çıkarak müzeye girin.

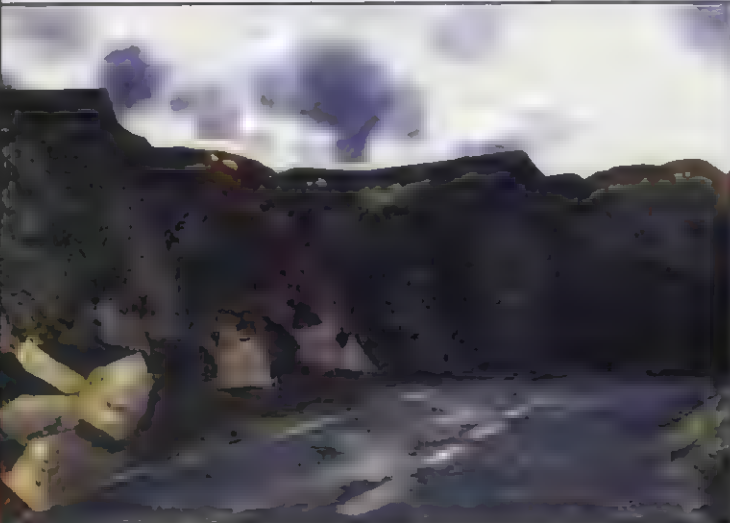
Çerçedogra İçerideğinizde masasında oturmakta olan Madame Grard ile tanışacaksınız. Onunla konuştuktan sonra muzenin içerisine girin. Burada kentin tarihine ilgili resimler bulabilirsiniz. Hepsini inceleyin. İçeride konuşan kadını göreceksiniz. Yanarlarla yaklaştığınızda tartışmakta oldukları konudan vazgeçiyorlar. Onlar konuşurken resminin arkasına geçin. Buradan onları duyabilirsiniz. Konuşmaları bittiğinde yanarına gidip konuşun. Masanın üzerindeki eşyaları inceleyerek bilgi alabilirsiniz. Müzeden çıkıp otele geri döndüğünüzde ilk zaman parçasını bitirmiş olacaksınız.

Saat: 12am - 2pm :
Gabriel Knight olarak

Yemek salonuna girdiğinizde Wilkes ile Madeine arasındaki konuşmaları duyacaksınız. Konuşmaları bittiğinde yanarına gidip her kişiyi de konuşun. Bu fe masasına gidip bir şurup paket alın. Merdivenleri kullanarak yukarı

kat çıkın. Burada Lady Howard ve Este ile Emili oturan odanın dedektiflerini görüyorsunuz. Şimdi otele den çıkıp saretleri takip ederek kışeye gidin. İçerideğimizde Buchell ile Abbe Arnaud (Ranple) arasındaki tartışmayı izliyoruz. Önce Buchell ile konuşun. Bize Napostan geldığını söyleyecek. Onunla konuşmanız bittiğinde ranple yanarına gidin. Bu sırada Buchell kışeyi terk edecek. Ranple konuşmanız sırasında bazı önemli bilgiler edinliyoruz ve Templar konusun da Larry Chester ile görüşmemiz gerekliliğini öğrenliyoruz. Şimdi kapının yanındaki resimdeki meleklerin elelerinin üzerine tıklayarak çıkan menüden "Trace" seçeneğini seçin ve kışeden çıkın.

Kışeden çıkarken ses sesi duyacaksınız. Bu oyunda kısa bir zaman aralığınız geçtiğini ve çevrede bazı şeylerin değiştiğini gösteriyor. Otele geri dönün. Yukarı çıkıp Mosely'nin kapısını (33 numara) açın. İçeri girdiğinizde konuşmaya başlayacaksınız. Bizden bir şeyler sakladığını fark etmişsinizdir. Konuşmanız bitince dışarı çıkın ve karşıdaki masanın üstündeki bardağı alın. (Mosely ile konuşmanız sırasında kapıdan sesler gelemeye başlad





çında göz deliğini incelerseniz Emil o'nun bu bardakla içeriği dinlemeyi çağırdığını fark edebilirsiniz. Böylece bardağı, ne amaçla kullanacağımızı da öğrenmiş oluyoruz. Lobiye'ye resepsiyonda kâğıt defter tekrar inceleyin. Buchel hakkında şüphelenmeye başlayınız. Otele den çıkın.

Saat: 2pm - 4pm : Gabriel Knight olarak

Otelin tam karşısındaki motor kiralama yerine gidin. Göreviyle konuştuğumuzda motor arın otel turuna katılan araştırdığını öğreniyoruz. Rezervasyon listesi üzerinde düşündüğümüzde (liste üzeri ne tıklayıp çıkan menüden ampul simgesini seçerek) aklımıza parak bir fikir geliyor. Eğer bize motor vermezse, biz de Mosely kılıfına girip motor alınız. Otele geri dönün, Jean masasından uzakta 33 numaralı zifre basıp hemen yukarı çıkın. Mosely odasından çıkınca kapısını açarak içeri girin ve aslı duran ceket alınız. Dışarı çıkın ve Mosely'nin gelmesini bekleyin. Lobiden aldığınız sekeri, üzerinde cadde resmi bulunan masanın üzerine koyun. 33 nolu odanın olduğu koridorun diğer tarafında, aşağıya inip tekrar 33 nolu zifre basıp yukarı çıkın. Sekeri bıraktığınız koridoru gözleyin. Mosely odasından kaçacak, sekeri görünce duracak ve onunla uğraşırken Mosely'nin (veya cebinden çıkmış olan pasaportunun) üzerine tıklayarak pasaportunu arayacaksınız. Aslında ceket ve pasaportu, bir sefer de de alabilirsiniz ama acele etmeye gerek yok. Ayrıca diğer ilk seferinde beceremezseniz bu işlemi dilediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz. İstedikiniz kadar sekeri alabilirsiniz.

Otelden çıkıp müzeye gidin. Şimdi müzenin girişindeki kayıp eşya kutusundaki sapkayı alabilirsiniz. Sapkayı aldıktan sonra tekrar kiliseye doğru gideceğiniz ama bu seferki hedefim z kilisenin hemen yanından girilen mezarlık kısmı. Buraya girdiğimizde Abbe'yi evinde çekleri suarken görüyoruz. İçeri girerken su spreyni kullanın. Su spreyni kullanarak duvardaki kediyi rahatlatın. Kediyle içeri kaçarken tuylu bantı yapıyor. Tuylu bantı alın. Şimdi inventory ekranında yapmamız gereken birkaç iş var. Önceikle şurup paketini tuylar üzerinde kullanın. Artık yapış yapış bir bilyemiz var. Bilye ve sapkayı ceket üzerinde kullanın. Mosely giysimiz hazır. Son olarak ta kalem. Mosely'nin pasaportu üzerinde kullanın.

Motor kiralayan yere gidip harıladığınız giysiyi Gabriel üzerinde kullanın. Satıcı bizi Mosely'ye Harley'in anahtarını, durbun ve karek verecek. Artık istediğimiz yere gidebiliriz. Motorla bir yere gitmek için motorun üzeri ne tıklayıp kullanma simgesini seçmeniz gerekiyor. Bunu yaptığınızda vadinin üstten görünümü harita ekranına gelecektir. İlk olarak Blanchefort'a gidin. Buraya ulaştığınızda Gabriel motorunu park edeceksiniz. Şimdi kamerayı yola çevirip beklemeye başlayın. Birazdan Wilkes motoruyla gelecektir. Ustunne tıkladığınızda çıkan menüden takip simgesini seçin. Motora tıklayıp Wilkes'i takip etmeye başlayacaksınız. Wilkes haritada yeni belirtecek olan L'Ermitage'de dur-

uyor. Motorunun plakası na bakın ve not defterini plaka üzerinde kullanın. Gabriel plakayı bir kağıda not alacak, böylece Wilkes'in motorunu artık tanıyabileceksiniz. Yolu takip ederek yukarıya çıktığınızda Wilkes'i bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra aşağıya inin ve biraz sonra yoldan geçecek olan Madeline'i takip edin. Şimdi Coume-Sourde simli yeni bir yer daha açılmış olmalı.

Blanchefort'a geri dönün. Dağın tepesine çıktığınızda harabeerde gözlem yeri olduğunu göreceksiniz. Durbunu manzara üzerinde kullanın. Şimdi durbun ekranında dikkat çekici bir şey olduğunu 'x50 zoom' ışığı yanacak ve orada neler olup bittiğini yakından görebileceksiniz. Manzaradaki beyaz evin olduğu yere gelince sık yanacak. Zoom yaptığınızda Madeline'i etrafı araştırırken göreceksiniz. Aşağıya inip motorunuza binin. Şimdi k durak. miz Couze Tren istasyonu, Taksicilere konuşun. Habermasının zor olduğunu söyledğinde cüzdanı üzerinde kullanarak ona biraz para verin. İlk adamın siyah bir arabaya Rennes-le-Chateau'ya gittiğini söyleyerek istasyona girin ve bileti kızıla konuşun. Burada Naples'tan gelen bir tren olmadığını ve Nice'den iki kişinin geldiğini öğreniyoruz. Duvardaki tren panosuna da bakabilirsiniz. Motoru kullandığınızda zaman ilerleyecek.

Saat: 4pm - 6pm : Gabriel Knight olarak

Yapacağımız ilk iş L'Homme Mort'a gitmek. Burada mor bir motor göreceksiniz ama kimin bindiğini görmediğimizden plakasını şimdilik not edemiyoruz. Yolu takip edince Mosely ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuktan sonra geri dönüp motorun plakasını not edin. Şimdiki durağımız Blanchefort, Turuncu ve kırmızı motorları park halinde buluyoruz. Tepeye çıktığınızda Emilio Baza'ya dinlenirken buluyoruz. Onunla konuştuktan sonra durbunu kullanın. Beyaz yere zoom yaptığınızda Mosely ile Madeline'in ortak merakları olduğunu görüyoruz. Aşağıya inip motorun plakasını not alın. Terseniz tekrar L'Homme Mort'a gidip Mosely ile konuşabilirsiniz. Şimdi Blanchefort'a geri dönün. Soladığı yoldan si Roque Negre'ye

götürecek. Burada Wilkes'i yine o garip alete çalışırken buluyoruz. Ona tüm soruları sorun.

5 radaki durağımız Larry Ches-ter'in evi. Kapıyı çalıp içeri girin. Onunla konuşurken Templar hakkında birçok önemli bilgi ediniyoruz. Konuşmanız bitince Rennes'e geri dönün.

Saat: 6pm - 10pm : Gabriel Knight olarak

Otele doğru gittiğimizde Grace ve Prens James'in adamlarını görüyoruz. Konuşmak için odamıza çıkıyor ve onlara öğrendiğimiz her şeyi anlatıyoruz. Kontrol tekrar size geçince aşağıya inip geçen geceki resepsiyonist ile konuşun. Anlattıkları Buchel hakkında soruları rahatlıkla artırıyor. Otelden dışarı çıkınca prensin adamlarını göreceksiniz. Onları takip edin. Mezarlığa doğru gidecekler, peslerden gidip mezarlığın girişindeki büyük mezarın arkasına saklanın (Mezara tıklayıp çıkan menüden saklanma simgesini seçerek). Adam ar Abbe'nin evine gidecekler ve arandaki liginç dya oga sahiptir olacaksınız. Adamlar gittikten sonra mezarın hemen yanındaki odanın ışığı yanacak. Pencereyi aralayıp ses kayıtlarını pencere üzerinde kullanın. Abbe'nin telefon konuşmasını kaydedeceksiniz. Ama konuşma Fransızca olduğundan şimdilik pek bir şey anlamıyoruz. Otele doğru gidince adamları arabaya binerken göreceksiniz. Üzerine tıklayıp takip simgesini seçin. Onlara fark ettirmeden takip ettiğinizde Larry'nin evine gittiklerini göreceksiniz ama motoru kullanarak Larry'nin evine binemedik. O halde başka bir yol bulmamız gerekir. Blanchefort'a gidin. Biraz yukarıya çıkınca ileride Larry'nin evini göreceksiniz. Yolu takip edince evin arkasına bir yere varacaksınız. Kuyunun yanındaki ağacın arkasına saklanın. Adamlar arabadan inip Larry ile karşılaşılıyorlar. Burada yaptıkları hareketlere dikkat edin. Adamlar içeri girdiğinde saat sesi duyulacaktır.

Rennes-le-Bains'e gidin. Tavernaya girdiğinizde Wilkes ile Buchelli'yi göreceksiniz. Onlarla konuştuktan sonra dışarı çıkıp motorun plakasını not alın. Otele geri dönün. Eğer yemek odasına girerseniz Madeline, Estelle ve Lady Howard'la konuşurken göre-

cek ve Madeline ile biraz laflayacakınız. Odanıza çıkın. Mosely ile Grace oturuyorlar. Onlarla konuşurken Larry ile adamların el sıkışmasından bahsettiğinizde Mosely sizden hareketi göstermenizi isteyecek. Doğru sıra baş parmak, serçe parmağı, avuç içi, parmak içi ve yumruk yani 2,5,1,4,3. Eğer doğru yaptıysanız Mosely Freemason'lardan bahsedecek. Yanlış yaparsanız başka bir diya oğ ile karşılaşacaksınız ve birinci gün bitecek.

2. GÜN

Saat: 7am - 10am :

Grace Nakimura olarak

2. güne Gabriel'in odasında, Grace Nakimura olarak başlıyoruz. Oyunda zaman ilerledikçe bazen Gabriel'i, bazen de Grace'i kontrol edeceğiz. Öncelik e yatağın sağındaki masanın üstündeki laptop bilgisayar gidin. Masanın üzerinde iki tane parmak izi alma aracı bulacaksınız. Bir tanesini alın. Mouse yardımıyla laptop'u seçince Grace oturacak ve SIDNEY programını çalıştıracak.

SIDNEY'i kullanmaya alışmanız gerekiyor çünkü oyun ilerledikçe bu programa çok ihtiyacınız olacak. Grace'in e-mail lerini okuyun. Search aracını kullanarak oyunda şimdiye kadar karşılaştığınız kelimeler hakkında araştırma yapabilirsiniz. (Or Templars) Vampires kelimesini kullanarak araştırma yapın.

SIDNEY'e biraz oynadıktan sonra odadan dışarı çıkın. Kapının önündeki Holy Grail kitabını alın. İsterseniz burada parmak izi almayı öğrenebilirsiniz. İlk olarak inventory den parmak izi alma aracını seçip, kitabın üzerinde kullanın. Şimdi parmak izi alma ekranındasınız. Soldaki parmak izi fırçasını alıp siyah toz üzerinden kullanın. Şimdi fırça kitabın üzerine getirin ve mouse tuşuna basılı tutarken kitap üzerinde, fırçalama hareketi yapın. Eğer nesne üzerinde parmak izi varsa, birkaç fırça darbesinden sonra belirlemeye başlayacaktır. Ama kitabın üzerinde parmak izi bulamayacaksınız.

Eğer bir nesne üzerinde parmak izine rastlarsanız, soldaki banttan bir parça alıp parmak izi



üzerinde kullanın. Sonra da elinizde bant olmak üzere, yine alet kutusunun sol tarafındaki dosyalama sistemine tıklayın. Böylece parmak izi inventoryye eklenecek ve daha sonra SIDNEY yardımıyla araştırma yapabileceksiniz.

Otel lobisine girip Jean ile konuşun. Yemek odasına girip Madeline Butane ile konuşun. İşiniz bitince otele dışarı çıkın.

Şimdi gitmeniz gereken yer Tour Mağdası Buraya gitmek için fiskiyenin ilerisindeki pahalı görünümlü evden sağa dönüp yolu takip ederek ulaşabilirsiniz. Kamerayı geniş bir açığa ayarlayınca gitmeniz gereken kulenin nerede olduğunu görebiliyorsunuz. İçeri girip merdivenlerden yukarı çıkın. Yukarıda Abbe'yi bulacaksınız. Onunla konuşabileceğiniz tüm konular hakkında konuştuktan sonra otele geri dönün.

Eğer doğrudan yemek odasına girerseniz tur grubuyla birlikte ayrılabileceksiniz. Bunun yerine üst kata çıkıp Mosely'nin kapısını çalarak tur zamanının geldiğini belirtebilirsiniz. Her iki halde de yemek odasına girdiğiniz zaman tur başlayacak.

İlk durağınız Poussin's Tomb Çevreyi biraz inceleyin, eğer yanınızda fotoğraf makinesi varsa fotoğraf da çekebilirsiniz. Burada

Emilio Baza'nın tozun üstüne yazdığı "SJM" kelimesi dikkatimizi çekiyor. Grace'in resim defterini (sketchpad) bu kelime üzerinde kullanın, daha sonra gerekebileceği düşüncesiyle not alacaksınız.

Turun ikinci durağında Blanchefort'un tepesine götürüleceksiniz. Burada yine Madeline'in verdiği bilgiler dinledikten sonra, o ve Wilkes'in konuştüğünü fark edeceksiniz. Onlara yaklaşıp neler söylediklerini dinleyin. Aynı şey Lady Howard ve Estelle dinde yapın. Le Serpent Rogue'den bahsettikler zaman tur grubu onlara bu konu hakkında soru soracak. Şimdi en son Mosely olmak üzere herkesle konuşun. Mosely ile de konuştuktan sonra zaman geçecek.

Saat: 10am - 12pm :

Gabriel Knight olarak

Tekrar Gabriel'i kontrol ediyoruz. Masanın üzerinden diğer parmak izi alma aracını alın. Garde'nin yanındaki mutfak asanı sörünün kilitli olduğunu görün. Odadan çıktığınızda otele hızla metçisin (Roxanne) Mosely'nin odasından çıkarken göreceksiniz. El arabasını Emilio Baza'nın kapısına doğru götüreceksiniz ve temizlemek için içeriye gireceksiniz. Yaptığı hareketlere dikkat edin. Öncelik

ile arabayı kapıya ertecek şekilde koyuyor. Çarşafı değiştiriyor. Sonra temizlik malzemelerini almak için arabayı çekiyor. İşte arabayı kapının önünden çektiği zaman içeriye girebiliyorsunuz. Ama çok zaman harcarsanız siz yakalıyor, ve iki kere yakalandığınızda arabayı daima kapının önünde bırakıyor. O yüzden burada save /load gereksinimi var.

İlk durağımız Emilio'nun odası. Roxanne içer girip kapıyı aralık bıraktığından içeri girin. Roxanne'in banyoya girdiğini göreceksiniz. Hemen Emilio'nun odasındaki mutfak asansörünü bulun ve kilitli açın. Hala geri çıkın. Biraz bekledikten sonra Roxanne dışarı çıkıp Madeline'in odasına girecek. Yine aynı şekilde içeri girin ve balkon kapısını açıp dışarı çıkın. Roxanne odadan çıkınca Gabriel odaya geri girecek. Madeline'in oda kapısını açarak dışarı çıkın. Artık bu zaman diliminde istediğiniz zaman odaya girebileceksiniz. Şimdi gitmeniz gereken oda Lady Howard'ın odası. Yine içeri girince hemen balkona çıkın. Roxanne odayı terk edince içeri döneceksiniz. Aynı şekilde on kapıyı açarak bu zaman diliminde bu odaya istediğiniz gibi ulaşabilirsiniz.

Roxanne şu an Buchelli'nin odasında olmalı. İçeri girince ne

men mutfak asansörünün kilitini açıp dışarı çıkın. Herhalde Roxanne'in sızı yaka amasını istemezsiniz.

Roxanne Buchelli'nin odasından çıkınca Wilkes'inine gireceksiniz. Burada yapmanız gereken şey yine mutfak asansörünün kilitini açıp hemen dışarı çıkmaktır.

▪ Lady Howard ve Madeline'in odaları nda amanız gereken eşyalar olduğu için, eğer kapıları açmayı beceremez veya hizmetçinin rubinin kaçırarsanız başka bir yoldan kullanmanız. Bunun için Gabriel'in odasındaki pencereyi açıp çatıya tırmanmanız. Buradan Lady Howard ve Madeline'in odaları arasındaki balkona geçebilirsiniz ve içeriye girebilirsiniz.

Şimdi bu yoldan herhangi birini kullanarak Lady Howard'ın odasına girin. İçerideki eşyaları inceleyin. Özellikle yatağı araştırmanız. Gabriel bir dosya bulup yatağın üzerine koyacak. Bu dosyanın içinde iki tane parşömeni bulacaksınız. Onları alıp Banyoya girin ve lavabodaki Suppuration H tübünü alın. Eğer tübün yanındaki aynadan parmak izi almayı denerseniz Lady Howard'ın parmak izini bulacaksınız.

Şimdi girmeniz gereken oda Madeline'in. Yine herhangi bir yolu kullanarak içeri girin. Özellikle yatağın yanındaki gardiobu inceleyin. Çekmeceyi açınca içinde koordinat belirleme aracı ve haritayı bulacaksınız. Haritayı alın. Yatağı araştırınca altından çanta çıkacak. Çanta üzerinde mouse'u kullanarak çıkardığınız menüden "move up" (kaldır) seçeneğini seçerseniz Gabriel çantayı yatağın üzerine koyacaktır. Çantayı açarsanız içinde silah bulacaksınız. Silahı almayın. Onun yerine üzerinde parmak izi aracını kullanıp Madeline Butnae'nin parmak izini alın. Eğer bunu yapmadan silahı alırsanız parmak izi silinecek. Artık otel lobisine ineblebilirsiniz.

Jean ile konuşunca aşçının eve gönderildiğini öğreneceksiniz. Yemek odasına girin. Gabriel'in arkasına mutfak asansörlerini kullanarak diğerlerinin odasına ulaşabileceğinizi hakkında bir fikir gelecektir. Lobiye geri dönüp Jean ile konuşun. Onunla yemek hakkında konuşarak mutfaka girme izni alabilirsiniz. Yemek odasına geçip mutfak kapısını açıp içeri girin. Yüzünüzü kapıya doğru dönün. Sağdaki asansör Buchelli ve Wilkes'in odasına, soldaki ise Emilio ve sizin odanıza çıkıyor.

İlk olarak sağdakinden başlayalım. Kapısını açın ve içeriye tıklayarak çıkan menüden "move inside" (içeri gir) seçeneğini seçin. İçeriye girince asansör yukarıya çıkacaktır. Wilkes'in odasına giren kapıyı kullanın. Masanın üzerindeki mektubu okuyunca, Wilkes'in amacı hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Tekrar asansöre girip karşıdaki kapıdan Buchelli'nin odasına girin. İçeride biraz araştırma yapınca Buchelli'nin burada bulunma nedeni hakkında fikrimiz olacak. Odadaki çanta üzerinden Buchelli'nin parmak izini alabilirsiniz. Buchelli'nin gardrobunda ranip çuysisin göreceksiniz, soldaki çuysiler inceleyip Naples trenine binmedeğinizi kanıtlayan bir otomobilin görün.

Mutfaka geri dönüp soldaki asansörü kullanın. Emilio'nun odasına girince yatağı inceleyin ve yastığının altındaki kumaş parçasını bulun.

Lobiye geri dönüp otelden dışarı çıkın. Kilsenin yanındaki yoldan mezarlığa girin. Abbe'nin ofis penceresini açmaya çalıştığınızda sıkışmış olduğunu göreceksiniz. Suppuration H tübünü pencerede kullanarak içeriye girin.

Duvardaki portre de dahil olmak üzere içerideki her şeyi ince-

leyin. Abbe'nin masasının arkasına geçin ve çekmeceyi açın. Çerideki dergiyi açıp sayfaları çevirip inceleyin. Dergi geri koyduğunuzda çekmecenin içindeki siyah paketi üzerinde parmak izi aracını kullanıp Abbe'nin parmak izini alın.

Şimdi otel odanıza geri dönme zamanı. Grace'in laptopunu kullanıp SIDNEY'i çalıştırın. Üst menüden ADD DATA'yı seçin. Lady Howard'ın odasında bulduğunuz iki parşömeni ve Madeline'in odasından aldığınız haritayı seçin. Bu nesnelere tıklayarak çıkan menüden "Scan into SIDNEY" seçeneğini seçmelisiniz. Yine ADD DATA yardımıyla aldığınız parmak izlerini ve plakaları ekleyin.

Artık aldığınız eşyaları geri bırakabilirsiniz. Öncelikle Lady Howard'ın odasına girip aldığınız iki parşömeni dosyanın içine koyun. Gabriel dosyayı tekrar yatağın altına koyacak. Madeline'in odasına girin, çekmeceyi açın ve haritayı yerine koyun. Bu işlemleri yaptıktan sonra otel lobisine döndüğünüzde bu zaman dilim bitecektir.

Saat: 12pm - 2pm : Grace Nakimura olarak

Yine Grace'i kontrol ediyorsanız, ilk olarak şarap ambanına girin. Barmen dahil olmak üzere herkesle konuştuktan sonra tekrar dışarı çıkın.

Manisyona doğru yürüyün ve sağdaki evin arka tarafına doğru giden yola ilerleyin. Yolu sonuna gelince oradaki kısa duvara tıkmayı ve "climb" (tırman) seçeneğini seçin. Grace yukarıya tırmanacak. Sarmaşıkları kullanarak tekrar tırmanın. Şimdi sağdaki pencereden içeri girebilirsiniz. En son sandık olmak üzere odadaki her şeyi inceleyin. Gardiobun içine bakınca garip cübbeler göreceksiniz. Resim defterini kullanarak cübbelerin üzerindeki sembolü not alın. Şimdi sandığa gideceksiniz. Grace sandığı açınca bebek bacağına benzeyen bir şey göreceksiniz ve aceleyle kapağı bırakınca aşağıdaki birinin dikkatini çekeceksiniz. Burada evin sahibi Montreaux'un sızı yakalamaması için çok hızlı olmanız gerekir. Eğer yakalanıp dışarı atılırsanız kütüphanesini inceleyemeyeceksiniz. Saklanmak için gardioba





tıklayın ve çıkan menüden "hide"yi (saklan) seçin. Montreaux içeri girip bakınacak ve tam gar dıroba yöneldiği zaman Madeli ne dışardan onu çağırarak O odadan çıkınca kütüphaneye giden spiral merdiveni kullanın. Masanın ortasındaki ince çekmeceyi açın. (Bulmanız biraz zor olabilir). İçindeki Immortals kitabından Montreaux'un parmak izini alın. Şimdi kitabı alabilirsiniz. Kitabın her sayfasını okuyun ve mutlaka hepsinin üzerinde inceleme ve düşünme seçeneklerini kullanın. Masanın arkasındaki duvardaki Montreaux'un portresine bakın. Eğer portrenin sağ gözünü incelerseniz, Grace'ı görüp bir şeyer fark edecek. Masanın arkasındaki sandalyeyi çekip üzerine çıkın ve göze bir dana bakın. Kutsal Tas resmini göreceksiniz.

Eğer biraz önce açtığınız çekmecenin sol tarafına bakarsanız görmesi zor bir düğme fark edeceksiniz. Düğmeye basınca kütüphanenin etrafındaki beş heykelden çıkan lazer ışınlarını göreceksiniz. Bu bulmeceyi çözmek için beş heykel kafasını da çevirip bir pentagram (beş köşeli yıldız) oluşturmanız gerekiyor. Biraz uğraşarak kolayca halledebileceğiniz bir bulmece. Bunu yaptığınızda odanın ortasında aşağı inen bir merdiven açılacak. Bodrum-

da birçok kilitli kapı göreceksiniz. Küçük bir merdivenin yanındaki kilitli olmayan kapıyı bulun, açın ve içeri girin. Burada duyduğunuz bebek sesine benzer sesin kaynağın anı ayacaksınız. Herşey incelediğinizde makineyi çalıştıran yaşlı kadının yanına gidip konuşmaya başlayın. Eğer dana önce Montreaux sizi yakalamışsa, bodruma girmek için o kilitli kapıyı açmanız için size bir ipucu verilecektir. Kısaca duvarın yakınındaki kilitli kapısını kullanabilirsiniz. Yaşlı kadınla konuştuktan sonra arabanın dışındaki Mosely'i bulun ve konuşun. Böylece bu zaman dilimi bitecek. Kapanış filminde tur grubunun başka bir siteyi ziyaret ederken kızı ölü bulması izleyeceksiniz. Prens James'in adamlarını.

Saat: 2pm - 5pm : Gabriel Knight olarak

Bu zaman diliminde tur grubuyla konuşarak bilgi almanız gerekiyor, oyunun bu bölümünde vakit hızlı geçtiğinden her şeyi yapamayabilirsiniz. Ama merak etmeyin hiçbir bu dilimin bitmesi için gerekli değil, sadece konuştuğunuz her kişi size ek bilgi ve ipucu verecek, o kadar.

Bölümün Gabriel'in odasının dışında başlıyoruz. Eğer Lady Howard ve Madeli'nin oda kapılarında bardağı kullanırsanız konuşmalarını dinleyebilirsiniz. Lo-

bye'inin ve telefon kısmına geçin. Buchell'in içinde bulunduğunuz odanın perdesi üzerinde kayıtlı cihazı kullanıp bu Italyanca konuşmayı kaydedin. Buchell konuşması bittince lobiye dönüp içki içmek için Wilkes'a katılacak. Kulandıkları bardakların rengi ne ve şekli ne dikkat edin. Daha sonra Wilkes'ın kullandığı bardaktan parmak izi alacaksınız. Şimdi Jean ile cinayet hakkında konuşun. Şimdi otele gidip Tour Magda'ya gitmeisiniz. Kulenin üstüne çıkınca Abbey'i bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin. Götürmek için gereken yer Prens James'in adamlarının olduğu bulunduğu Armchair of the Devil (Şeytanın Koltuğu).

Siteye varınca yolu takip ederek cesetlere ulaşın. Önce Mosely ile konuşun. Cesetler ve yaraların inceleyin. Koltuk yapısının arkasındaki ve yanındaki kan izlerini bulun ve üzerinde tüm seçenekleri uygulayın. Kanın yanındaki izlere dikkat edin. Bunlar üzerinde düşünme simgesini kullanarak Gabriel'in adamının nasıl olmuş olduğuna dair fikir sahibi olacaksınız.

Motorunuza geri döndüğünüzde Madeli'ne geçecek ve siz Mosely ile birlikte otele geri döneceksiniz. Yolu esnasında olay yerine gelmekte olan polis ara-

balanın duyabilirsiniz. Öteye dönünce ister Mosely'in odasına gidebilirsiniz, ister diğerlerinin kapısını da bardağı kullanarak bir şeyer öğrenebilirsiniz. İşin bitince Harley'inize binerek Armchair of the Devil'a gidin.

Yolun diğer tarafına bakarsanız tekerlek izlerini fark edeceksiniz. Üzerlerine tıklayarak onları inceleyin. Kamera ile biraz oynayarak izlenin yakınındaki çıkışı yeni bulun ve içeri girin. Burada Prens James'in adamlarının kullandığı arabayı bulacaksınız, arabayı ve lastikler inceleyin. Lastiklerin dişandaki izlerle karşılaştırmak için not defterinizi lastikler üzerinde kullanın. İzlenin bu arabaya ait olduğunu göreceksiniz. Harley'inize atlayıp Larry Chester'in evine gidin.

Larry'nin evine vardığınızda yönlendirici başka tekerlek izleri göreceksiniz. Onları da farketmek epey güç. Elinizdeki lastik izlenini bunlarla karşılaştırın. Şimdi Larry'nin kapısını çalabilirsiniz. Larry kapıyı açıp, sizi içeri davet edecek. Tüm konuşma seçeneklerini kullanarak Larry'i rahatsız edeceksiniz ve siz evden dışarı atacaksınız. Şimdi Larry'nin çalışma odası penceresinden içeri bakarsanız, Larry'nin saatini alabileceksiniz. Bundan sonra Larry, Blanche'ın for'a gitmek üzere evden çıkacak. Oyunun başında gardiyanın aldığınız askı penceredeki delikte kulancın saati çevirebilecek ve yazan zamanı okuyabileceksiniz. 2.00 Cinayet manalı ve saat işlenmi tamam adığında zamanın geçtiğini belirten saat tıklamasını duyacaksınız. Harley'inize atlayıp otele geri dönün.

Lobiye girdiğinizde Emilio ve Estelle'i göreceksiniz. Estelle'i takip edin ve motor kiralama yerine girene kadar bekleyin. Motoruyla dışarı çıkınca hemen üzerine tıklayıp takip seçeneğini seçin. Estelle'e yeni bir bölgede duracak. Motorunuza park ettikten sonra yolu takip ederseniz Estelle'i bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve tüm konularda konuşun. Konuşmanız bittince otele geri dönün.

Otele girince sağa dönüp telefon bölmesine girin. Prens James'in kartını telefon üzerinde kullanın. Konuşmanız bittince lo-

biye dönün ve Jean ile sizi saat 2'de uyandırması için konusun Lobidek masada Buchelli ve Wilkes'in bıraktığı bardakları göreceksiniz. Bardaklardan parmak izi alabilirsiniz ama hangi bardağı kimin kullandığını hatırlamanız gerekiyor.

Yukarı çıkıp odanıza girince Grace ve Mose'yı muhabbet halinde bulacaksınız. Grace ile özellikle Holy Grail hakkında konuşun. Konuşmalar bitince Mosely soda şişesini genelde bırakıp dışarı çıkacak. Sisenin üzerinden Mosely'nin parmak izini alın. Şimdi laptop'u kullanıp SIDNEY'i çalıştırın ve ADD DATA özelliğinin kulanarak aldığınız parmak izlerini ve varsa plakaları ekleyin. Kaydettiğiniz kasetler üzerinde çevir özel için kullanarak şimdiye kadar Abbe ve Buchell'in konuşmalarını kaydetmiş olmanız gerekiyor. Her şeyi soylediklerini öğrenin. ID CARD tuşuna basın ve yukarıdaki menüden seçebileceğiniz meslekleri görün. NY TIMES REPORTER seçeneğini seçin. Üstünde Gabriel'in resmi bulunan bir kart bastığınızdan emin olun.

Harayinize binip Chateau de Serras'a gidin. On kapıyı çalın. Barmen konuştuğunda "NY Times Reporter" diyalog seçeneğini seçin. Montreaux'a konuşmak için ambara gireceksiniz. Onunla özellikle "vitcu ture" hakkında konuşun. Şiniz bitince Gabriel'in otel odasına dönerseniz zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 5pm :

Grace Nakimura olarak

Önce ikiye lobye inip Simone ile konusun. Sonra yemek odasına giderek Mose'y ile Gabriel arasındaki konuşmaya kulak misafiri olabilirsiniz. Yukarı katta 31 numaralı odanın önündeki tepsi-den bardağı alarak, Gabriel gibi odalardan dileyebilirsiniz. Aşağı inip yemek yemekte olan Gabriel, Mose'y ve Buchelli ile ve son olarak otelin önündeki bankta oturan Emilio ile konusun.

Şimdi müzeye girmelisiniz. Müze kapısına bantlı olan zarfı alıp üzerindeki parmak izini alın. Zarfın içinde daha önce hakkındaki duymış olduğunuz esrarengiz Le Serpent Rogue'yi bulacaksınız.

Artık kışeye geçebilirsiniz. Masaya gittiğinizde daha önce Fransızca öğüttüğün için almadığı-

niz broşürün İngilizcesini bulacaksınız. Karpın yanındaki resime tıklayın ve ilk gün yaptığınız gibi işaret koyun. Inventory'yi açarak İngilizce broşürü ve Le Serpent Rogue'yi okuyun. Şimdi Abbe'nin ofis kapısını çalın, sizi içeri davet edecektir. Onunla her konuda konuşun. Özellikle portre ve yabancı tahtası olmak üzere her şeyi inceleyin. Eğer Le Serpent Rogue'ye bakarsanız o an üzerinde çalışmanız gereken kesimin (stanza) ışıklı halde olduğunu göreceksiniz. Topcu almak için o kesime bakın, okuyun ve üzerinde düşünün. Bahsedilen kelimeler hakkında SIDNEY'i kullanarak araştırma yapabilirsiniz.

Önce ADD DATA fonksiyonunu kullanarak elde ettiğiniz yeni verileri SIDNEY'e ekleyin. (Montreaux'un ve zarfın üzerindeki bilinmeyen parmak izlerini, cuppenin üzerindeki semboleri) Sembollerin taradktan sonra üst menüden ANALYZE'i seçin. Dosya açma özelliğini kullanarak sembol resmini seçin. Aşağıda gördüğünüz Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sonuçları size e-mail ile gönderecektir. Şimdi Suspects kısmını kullanarak Montreaux'un parmak izlerini dosyaya ekleyebilirsiniz.

Aquarius (Kova) - Le Serpent Rogue 1. kesim

SIDNEY'de dosya açma özelliği ile Gabriel'in Madeline'in odasından aldığı haritayı yükleyin. ANALYZE'i seçerek, Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY haritanın ilk tane resmini çıkaracak. Bunlardan bir haritanın geniş açılı bir görünümü, diğer ise yakınlaştırılmış görünümü. Yukarıdaki menü seçeneklerinden Enter Points'i seçin. Yakınlaştırmış görünümde Blanchefort'a ve Rennes-Chateau'daki kırmızı haça birer nokta koyun. Start Analysis'e basınca SIDNEY iki nokta arasında çizgi çekecektir. Çizgiyi gündeğümü çizgisine

Pisces (Balık) - Le Serpent Rogue 2. kesim

ANALYZE'i seçin ve dosya açma menüsünden Lady Howard'ın odasından aldığınız ilk parşömeni seçin. Parşömeni yükledikten sonra Start Analysis'e basın. SIDNEY size parşömente hem

geometrik şekli hem de gizli yazı olduğunu söyleyecek. Yukarıdaki menüden View Geometry'i seçince üçgen şeklini göreceksiniz ve SIDNEY şekli kaydedecek. Yine üst menüden Extract Anomaly'yi seçin ve dil seçimi sorulduğunda Fransızca'yı seçin. SIDNEY bulduğu yazıyı da kaydedecek. ANALYZE ekranına dönün ve ikinci parşömeni yükleyerek Start Analysis'e tuşuna basın. SIDNEY yine geometrik şekli ve yazı bulacak. Biraz önce yaptığınız işlemlerin ayrıntısını yapın. En son olarak grafik menüsünden View Rotation seçeneğini seçin.

ANALYZE ekranına dönün, tekrar haritayı yükleyin. Enter Points yardımıyla Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarch ve Coutassa'daki kırmızı noktaları birer nokta koyun (şehirleri yanlarındaki kırmızı haç sembollerine) ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sizden şekli çinsini girmenizi isteyecektir. Menüden çemberi (circle) seçin. Böylece ana haritaya çember çizilecek. Şimdi tam boyutadaki haritada çember seçin ve seçiliyken fare yardımıyla çemberi büyütmeğe başlayın. Öyle ki çemberin çizgisi işaretlediğiniz noktalarından geçsin. Çember belli bir yerde durana ve Grace konuşana kadar hareket ettirin. Çember yerleştirdikten sonra obiyenin birkaç ara film seyredebilirsiniz. Burada Gabriel, Mosely, Buthane, Emilio ve Buchelli'yi, yemek odasında ise Lady Howard ile Estelle'yi bulabilirsiniz. Konuşup lobideki olayları izedikten sonra yukarı çıkıp Gabriel'in odasına girin ve tekrar SIDNEY'i çalıştırın.

Arles (Koç) - Le Serpent Rogue 3. kesim

Bu kesim için pucu almak isterseniz SEARCH seçeneğini seçip quaternary, St. Michael ve Pythagoras kelimelerini girin. Şimdi ANALYZE tuşuna basın ve eğer yüklenmemişse haritayı yükleyin. Üst menüden şekli fonksiyonunu kullanarak square (kare) seçin. Kareyi çemberin içine alacak biçimde büyütün. Becerdiğinizde kare sabitlenecek ve Grace'in yorumunu duyacaksınız.

Taurus (Boğa) - Le Serpent Rogue 4. kesim

Yine ANALYZE seçeneğini seçip haritayı açın. Üst menüden Enter Points seçeneğini seçin. Chateau de Serras'a ve meridyen çizgisinin çemberin üstünü kestirdiği yere birer nokta yerleştirin. Eğer doğru yaptıysanız Start Analysis tuşuna basabilir ve bu iki nokta arasında çizgi çizebilirsiniz. Eğer yanlış yaptıysanız menüden Clear Points'i seçerek noktaları silip tekrar deneyebilirsiniz. Şimdi kareye tıklayarak seçin ve eğme simgesini çıkıncaya kadar mouse'ü hareket ettirin. Kareyi herhangi bir yöne doğru eğerek bir kenarının, biraz önce çizdiğiniz çizgiye paralel olmasını sağlayın. Doğru yaptıysanız kare sabitlenecek ve Grace konuşacaktır. Şimdi lobye inip birkaç ara film daha seyredebilirsiniz. Burada dikkat çeken nokta Emilio ile ilgili. Lady Howard ve Estelle Emilio'yu birç oynamaya davet ediyorlar ve Emilio giderken bardağı bırakıyor. Ancak parmak izi almaya ça-



İstediğinizde bardakta hiçbir şey bulamayacaksınız. İlginç. Tekrar odaya çıkın

Gemini (İkizler) ve Cancer (Yengeç) - Le Serpent Rogue 5. ve 6. kesimler

SIDNEY'deki SEARCH özelliğini kullanarak Asmoëus, chessboard ve duality kelimeleri üzerinde araştırma yapın. ANALYZE tuşuna basın ve açık değilse haritayı açın. Yukarıdaki menüden Draw Grid'i seçin. Fill Shape'i seçin ve 8x8'lik bir grid yarattın. Haritadaki kareye tıklayarak satranç tahtasına benzeyen grid'i oluşturun. SIDNEY'den çıktığınızda 2. gün bitecek ve gün sonu filmi izleyeceksiniz.

3. GÜN

Saat: 2am - 7am : Gabriel Knight olarak

Üçüncü gün geçeni bir yarısında uyandırma servisi tarafından uyandırılmamıza basıyor. Larry'nin bu saatte ne işi olduğunu şimdi öğreneceğiz. Hemen motor kiralama dükkanına gidip Harley'nize binin. Daha önce yaptığınız gibi Larry'nin evi yerine Banchefort'a gidin. Larry'nin evine doğru gidin. (Hatırlarsanız daha önce de Prens James'in adamlarını takip ederken bu yolu kullanmıştık). Çalışma odasının penceresine tıklayın ve çıkan seçeneklerden çeriye göz atmayı seçin. Larry'nin bazı nesneleri alıp dışarı çıktığını göreceksiniz. Şimdi ister Larry'i takip edebilir, isterse siz Larry'yi takip edebilirsiniz. Siz Larry'i takip edin, onu

yerde kazarken bulacaksınız ve Gabriel o gidece kadar bir kayanın arkasına saklanacak. Çıktıktan sonra kureğinizi kullanarak orayı kazın ve e yazmasını çıkarın. Yazma üzerinden Larry'nin parmak izini alın. Motorunuza getirdiğiniz ve L Homme Mort'a gideceğiniz Mosey ile konuşun. İşinizi bitince otel odanıza geri dönün. Ve uzun zamanı beklenen ara filmi izleyin.

Saat: 7am - 10am : Grace Nakimura olarak

Bu zaman diliminde geceyi Gabriel ile geçirmiş olanı Grace'i kontrol edeceğiz. Masanın üzerindeki el yazmasını ve motorun anahtarlarını alın. SIDNEY'i çalıştırın ve çemberin merkezinin koordinatlarını öğrenin. Grace bu bilgileri kağıda yazacaktır. Mosey'nin odasına gidin (33) ve cebinizdeki anahtarı kullanarak kapıyı açın. (Anahtarı Mosey size geçiren gece vermiş). Yatağı ve gardrob'u inceleyin. Yerdeki gıyayı çözümleri inceleyip koordinatı yazın. Odaya girip lobiye gidin. Yemek odasına girip Lady Howard ve Estelle ile konuşun. (Zaten ne zaman gelsek bir şeyler yiyor oluyorduk).

Sıradaki duracağımız müze için girip raflardaki posta kartlarını tek tek inceleyin. İlginç olanları kartlar üzerinde (Poussin ve Teniers) çizdiğiniz kareleri kullanarak Madame Girard ile özel bir görüşme yapmak üzere konuşun. Eğer içerideki nesneleri bakarsanız Grace bazı çok değerli bilgileri bulacaktır.

Müzeyle işiniz bittiğinde motor kiralama dükkanına gidin, motorunuzu kontrol edin, özellikle Lady

Howard ve Estelle'nin motorlarından durdurun. Alan ve Harley'e binin. Gitmeniz gereken yer L'Ermitage. Buradaki mağaraya yaklaşıncaya hemen içerideki notu fark edeceksiniz. Notu alıp okuyun. Koordinatı aygıtını Grace üzerinde kullanarak aygıtı çalıştırın. Ekranın sağ üst köşesinde kuşbakışı bir harita ve aşağıda enlem boylam değerleri görüceksiniz. Yapmanız gereken etrafta yürüyerek enlem boylam değişimlerini izlemek. Grace SIDNEY haritasındaki çemberin merkezinin üzerine gelene kadar yürüyün. Haritaların koordinatları bir kağıda yazmıştık, oradan kontrol edebilirsiniz. Bu manzara gereken nokta mağara girişine yakın bir yerde. Orayı bulduğunuzda Grace yere ayakla bir X çizecek. Kureği kullanarak o noktayı kazın. Inventory'deki St. Anthony ve St. Paul posta kartlarını mağaranın solundaki kayaya uşumunuza kullanarak kullanın. Sonra da mağaraya tıklayıp çıkan menüden "point" seçeneğini seçerek biraz daha bir gide edebilirsiniz ama yapmadıysanız da önemli değil. İşiniz bittikçe motora binip Rennes-le-Chateau'ya, otele odanıza geri dönün.

SIDNEY'i çalıştırın. ADD DATA özelikle müzeden aldığınız üç kartı tarayın, SEARCH özelliğiyle Solomon kelimesi üzerinde arama yapın.

Leo (Aslan) Le Serpent Rogue 7. kesim

ANALYZE özelikle seçin ve biraz önce taradığınız Poussin Tomb kartını yükleyin. Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY bir şey bulamayacak. Şimdi ikinci Tenier kartı olan St. Anthony ve St. Paul kartına aynı işlemi uygulayın. SIDNEY gırtlak geometrik şekil ve kelimeler buluncaya şekil ve kelimeler ipucu için inceleyin.

Şimdi harita dosyasını açın ve üst menüden Enter Points'i se-

çin. Bir noktayı çemberin tam merkezine (L'Ermitage), diğer bir noktayı da Poussin's Tomb'a koyun ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY iki nokta arasında çizgi çizecektir. Başardığınızda zamanın geçtiğini belirten saat tık-tak arını duyacaksınız.

Yemek odasına girip Mosey ve Buchel ile konuştuktan sonra L'Homme Mort'a gidip Madeline ile konuşun. Otele geri dönüp Mosey ile yeniden konuşun ve ona Madeline hakkında öğrendiklerinizi anlatın. Bu işleri de tamamlandıktan sonra otele odanıza dönüp bilmeceye devam edebilirsiniz.

Virgo (Başak) Le Serpent Rogue 8. kesim

SIDNEY'i çalıştırıp, SEARCH özelliğini kullanarak St. Vincent Temple of Solomon ve floor plan kelimesi üzerinde arama yapın. Plan üzerinde arama yapınca SIDNEY planın bir kopyasını istemek üzere e-mail gönderecek. ANALYZE'i seçip haritayı yükleyin. Üst menüden Enter Points'i seçin. Şimdi ki amaçınız dört noktaya dokunarak kapıyı açmaktır. Belirlemek. Yapmanız gereken çemberin ortasından geçen bir dik dörtgen oluşturmak. Bunun için grid'in en tepesindeki ve en altındaki dördüncü ve altıncı çizgilerin başlama noktasına birer nokta koyun. Böylece kenarları, çemberin merkezinin bir kare sağından ve bir kare solundan geçen ve çemberin üstünden altına kadar ulaşan bir dikdörtgen oluşturmuş olacaksınız. Eğer noktaları doğru koyduysanız Start Analysis tuşuna basmanızda duvarlar oluşacaktır.

Libra (Terazi) Le Serpent Rogue 9. kesim

SEARCH ile bu kesimde vermiş olan ipuçları üzerinde arama yapın. Her kesime başlamadan önce üzerinde düşünmeyi unutuyorsunuz değil mi? Kelimelerimiz soul, hexagram ve sea. Tüm linkleri okuduktan sonra ANALYZE ile haritayı yükleyin, üst menüden Use Shape özelliğini kullanarak hexagram'ı seçin. Hexagram'ı çemberin içine yerleştirip, uç noktaları çemberin çizgisi üzerine gelene kadar büyütün. Daha sonra hexagram sabitletme çeyre kadar döndürün. Tamamla-





gideğinizde SIDNEY'den çıkın, zaman dilimi sona erecektir

Saat: 10am - 12pm : Gabriel Knight olarak

Gabriel henüz yeni uyandı Mosely ile olan konuşmanız bitince Wilkes'in odasına girin. Ya da isterseniz biraz bekleyip Jean ile Roxanne odadan çıkınca da onları sorgulayabilirsiniz. Jean ile Roxanne siz odadan atınca Jean'ın aşağı inmesini bekleyin ve depoya girip Roxanne ile Wilkes hakkında konuşun. Biraz sızarak etraftan sonra siz de Wilkes'in odasına girerseniz çini izi verecek. İçeri girince hem yatak odasını, hem de banyoyu inceleyin, ama birsey bulamayacaksınız. Lobide Jean ile konuşup Wilkes hakkında daha fazla bilgi alın. Şimdi motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin, durağımız L'Homme Mort. Vardığınızda kamerayı kullanarak alanın arka tarafındaki ayak izlerini tespit edin. Bu izleri inceleyince Gabriel izleri takip ederek yeni bir bölgeye varacak ve Wilkes'in ölü bedenini karşılayacaksınız. Cesedi ve yaralarını inceleyin ve cebinden mektubu alıp okuyun. Kamerayı ayağına koyarak kan izlerini bulun, onarı ve diz izlerini inceleyin. Araştırmanızı bitirdiğinde Harley'inize binin, zaman ilerleyecektir.

Otele geri döndüğünüzde önemli bir sahneye tanıklık edeceksiniz. İkinci kata çıktığınızda elinde gazetelerle odanızdan çıkan Mosely'i göreceksiniz, odanıza girince Grace'in duşta olduğunu ve el yazmasının yerinde olmadığını fark edeceksiniz. İsterseniz bu noktada SIDNEY'e Larry'nin parmağını ekleyebilirsiniz.

Şimdi sırada Larry'nin evi var. Harley'inizi kullanarak oraya gi-

din ve on kapıyı çalın. Onunla el yazması ve Montreaux dahil olmak üzere konuşun. Konuşmanız bitince otele geri dönün, zaman tekrar ilerleyecek.

İkinci kata çıkıp oda kapınızı açtığınızda Madeline'in ekinde gazeteyle -ve muhtemelen el yazmasıyla- ortaya çıktığınız göreceksiniz. Kamerayı onu takip edince Buchelli ile karşılaşacağız. Her şeyi izledikten sonra odanıza girip Grace ile el yazması hakkındaki konuşun. Tüm konuşma seçeneklerini bittirdiğinizde zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 12pm - 3pm : Grace Nakimuda olarak

Grace olarak odadan çıktığınızda Buchelli'yi Butthane'nin odasından elinden gazeteyle çarken göreceksiniz. Bunu izledikten sonra odaya girip SIDNEY'i çalıştırın.

Scorpio (Akrep) Le Serpent Rogue 10. Kesim

Programı çalıştırdıktan sonra e-mail alacağınızı belirten bir sinyal duyacaksınız. E-mail açınca istediğiniz tapınak diyagramını göreceksiniz. Üst menüdeki dosya açma özelliğini kullanarak Temple of Solomon'u seçin. Eğer dikkat ettiyseniz tapınağın orta bölgesinin, üst ve altının kıvrım genişliğinde olan bir dikdörtgen şeklinde olduğunu göreceksiniz. Hatırlarsanız üst alt kısımın sınırlarını geçen bilmeceelerde yaptığımız. Üst menüden ANALYZE'yi seçip haritayı yükleyin. Enter Points'i seçin. Şimdi tapınağın orta kısmını oluşturmak için burası biraz karışık. Biraz önce yaptığınız dikdörtgenin orta kısmından geçen bir dikdörtgen oluşturmanız gerekiyor. Noktaları şu kesim yerle-

rine yerleştirin: Kuzeyden başlaarak üçüncü yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin kesiştiği yerlere birer nokta, yedinci yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin kesiştiği yerlere birer nokta. Şimdi Start Analizis tuşuna basarsanız çizgiler oluşacak ve doğru yaptıysanız çizgiler sabitlenecek ve Grace yorum yapacak. Eğer sorun varsa, adığınız e-mail'e bakarak bilgi sahibi olabilirsiniz.

Tüm tapınak dış görünümünü oluşturduktan sonra tekrar Enter Points'i seçin ve tapınağın üst kısmının tam ortasına (yukarıda oluşmuş olan karenin) bir nokta koyun. Böylece haritada yeni bir bölge işaretlenecek. Inventory'ye kontrol ederseniz not defterinizde sitenin koordinatlarını görebilirsiniz.

Otelden ayrımadan önce yemek odasına girin ve Lady Howard ve Estelle'nin (başka kimsi bekliyordunuz k?) Mısır artıfact'leri hakkındaki konuşma arını dinleyerek kısa bir muhabbet gerçekleştirebilirsiniz. Şimdi motorunuza binip kuşbakış haritayı görünür hale getirin. Şimdi iki tane yeni sinyal görüyorsunuz. Gerçekten Hexagram'ın kuzeydoğu kolu ile güneydoğu kolu, (NE, SE Arms of Hexagram) Önceikle NE'ye gidin. Zincir çitler ve işaretler inceleyin ve çitin üzerindeki notu bulun. Aın ve okuyun. Şimdi Harley'inize binip SE'ye gidin. Burası aslında pek te karışık olmayan bir bölge. Öncelikle köşedeki mağaranın yerini tespit edin. Mağaranın yakınında Wilkes'in mendilini bulacaksınız. Onu alıp inceleyin. Inventory'ye açın ve koordinat listesini okuyarak hexagramın bu noktasının enlemin ve boyamını bulun. Koordinat aygıtını Grace üzerinde kullanarak koordinat aradığınızı açın. Mağaranın önünde durarak aradığınız noktayı bulun. Grace otomatik olarak o noktaya yürüyecek ve ayağıyla X işareti çizecek. Kürede işaretin üzerinde kullanın. Burayı kazınca başka bir not bulacaksınız, alıp okuyun. Harley'e binip Rennes le Bains'e gidin ve bara girin. İçeride Gabriel ve Mosely'i konuşurken bu konuşursunuz. Onlarla biraz konuşuktan sonra Blanchefort'a doğru yola çıkın.

Mount Cardou'ya giden yolu bulun ve ilerleyin. Birkaç ağaç ve kayanın bulunduğu bir yere varacaksınız. Ağacın binde yeni bir not göreceksiniz, onu okuyarak biraz daha ipucu edinin. Not defterinizden Holy of the Holyes'in merkezinin koordinatlarını öğrenin. Koordinat aygıtını kullanarak kulanın ve yürümeye başlayın. Bu bölgenin gerisine doğru bir yerde aradığınız noktaya erişeceksiniz. Grace yere çarpıp koyunca kurekle kazmaya başlayın. Ne yazık ki buradaki kayalar kazı yapmak için çok sert. Bu bölümde işiniz bittiğinde zamanın geçtiğini belirten saat sesini duyacaksınız. Blanchefort park bölgesine dönün ve tepeye çıkın. Durbunu kullanarak turuncu kayanın olduğu yere bakın. Zoom tuşunu kullandığınızda kayanın yanında Buchelli'nin motorunu göreceksiniz. Böylece haritada bu bölge belircecek. Aşağı inip motorunuza binerek bu yeni bölgeye gidin. Kayayı geçen done meçli yolu görmüşsünüzdür. Burada yeni kazılmış bir yer keşfedeceksiniz. Bu yer küçük bir bölümdeki yolun sonunda bulabilirsiniz. Toprağı yaklaşıp inceleyin. Kurek yardımıyla burayı kazınca Buchelli'nin çalınmış olan el yazmasını görmüş olduğunuzu buluyoruz. Yazmanın üzerinde parmak izi alma işlemi uyguladığınızda uç farklı izle karşılaşacaksınız. İçeri de kopyalayın. Inventory'e eklenecekler. Otele dönmeyi önce Lady Howard ve Estelle'nin kazı yemine gidip onlarla ve Tour Magdala'nın tepesine çıkıp Madeline ile konuşabilirsiniz. İşiniz bitince otele geri dönün.

Otele döndüğünüzde Prens James ile Jean arasındaki diyalogu izleyeceksiniz. Sizinle konuşsa da olsa konuşacak. Lobide oturan Emiliot'un yanına gidin ve onunla konuşun. Artık odanıza çıkıp elde ettiğiniz verileri SIDNEY'e yükleyebilirsiniz. Bunun için ADD DATA'yı kullanın ve el yazmasının üzerinde bulunduğu yazma parmak izlerini tarayın. Eğer daha önce parmak izlerini yüklediyseniz, bu izleri Mosely, Butthane ve Buchelli'ye ait olduğunu göreceksiniz.

Ophiuchus (Oğlak) Le Serpent Rogue 11. Kesim

ADD DATA'ya basın ve Emilio'nun yere yazdığı notu tarayın (Hatırlarsanız "SUM" yazıyordu.) Eğer yazmayı unuttysanız Pous sin's Tomb'a donup notu yazmalısınız.

Not dosyasını açın ve onu Latince'den İngilizce'ye çevirin. Anlamının "Ben o duğunu göreceksin z. Şimdi müzeden aldığın z kartları incelerken SYDNEY tarafından bulunan Et in Arcad a Ego dosyasını açın. Bunu da Latince'den İngilizce'ye çevirin. SYDNEY' s zden ek bir yazı daha ekleyecek. Cümlemin sonuna "SUM" ekleyin.

Et in Arcad a Ego Sum dosyası açıldıkten Start Analysis tuşuna basınca, SYDNEY size cümle üzerinde "anagram parser"ı çalıştırmanızı onerecek. Yukarıdaki menüden angram parser seçin. Anagram ekranındayken sol taraftaki Latince kelimeleri tarayarak "Arcam de tango" cümlesini oluşturun. Bunun anlamı "Tanrı'nın mezarını dokundum." SYDNEY otomatik olarak anagramın son dört harf üzerinde araştırma yapacak ve cümleyi İsa anlamına gelen "İesu," ile tamamlayacak. (Cümlemin son hali şöyle: "I touch the tomb of God, Jesus.")

Sagittarius (Yay) Le Serpent Rogue 12. Kesim

Yine yukarıdan ANALYZE'i seçin ve haritayı yükleyin. Enter Points öze igin seçin. Şimdi haritaya kırmızı yılanı yerleştireceksiniz. Bu şekli Le Serpent Rogue kağıtlarının önünde bulunan şekille aynı. Onu Holy of Holies'in tam üstünde bulacaksınız, sonu Chateau de Serras'in yakınında biten

bir tren rayı gibi bir şekil. Yılanın kuyruğunun bittiği yere bir nokta, ortasına bir nokta ve çemberin üzerine denk düşen yılanın kafasının üzerine bir nokta koyun. İşiniz bittince Start Analysis tuşuna basın. Herşeyi doğru yaptıysanız zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 3pm - 6pm : Gabriel Knight olarak

Bu dilime Gabriel olarak yer almak odasında başlıyorsunuz. Sizinle birlikte yazmanın çalmaması olayının şüphelileri Mosely, Buthane ve Buchelli bulunuyor. Konuşma sırasında odaya sırasıyla anlatmalısınız. Başlıyoruz.

Sizden cevap vermeniz istendiğinde yazmayı. İlk çağın Mosely, Kincinin Buthane ve sonuncusunun Buchelli olduğunu söylemelisiniz. Cevap verme sırası Grace'e gelince Buchelli'yi yazmayı gomerken gördüğünüz söyleyin. Sırayı doğru belirttiyseniz Mosely, Buthane ve Buchelli'nin Rennes le-Chateau'da olanlarının sırrını öğreneceksiniz.

Gabriel'in odasına donun ve Grace ile odaya ve SYDNEY bulguları hakkında konuşun. Otele den çıkıp motorunuza binin ve Lady Howard ile Estelle'nin kazı alanına giderek Estelle ile konuşun. Park yerindeki motoru inceleyin ve arkadaki sepetin içindeki su şişesinden Estelle'nin parmak zını alın. Otele geri dönüp SYDNEY'i kullanarak parmak zını Estelle'nin dosyasına bağlayın. Terseniz Tour Magda'da Abbe ile de konuşabilirsiniz. Şimdi Prens ile konuşmaya gidebiliriz. Çeşmenin yanındaki panalı görünümü villa'yı hatırlıyorsunuzdur. Artık ora-

ya gidebiliriz. Kapiyı çalınca içeriyeye alınacaksınız. Eğer yazmayı emniyete almadan Prens ile konuşmayı deneseydiniz içeriye alınmayacağınız.

Prens James ile tüm konular hakkında konuştuktan sonra Villa Bethania'dan çıkarak motorunuza binin. Gideceğimiz yer Chateau de Serras. Gabriel motorunu kapalı olan kapıdan dışına park edince motordan inin ve kapiya yaklaşın. Kapının üzerine tıklayarak çıkan menüden tırmanmayı seçin. Ana kapiya yaklaşıncaya kadar içeriye davet edecek. Yapacağınız birkaç konuşma ve sarap tadımından sonra avluya geri döneceksiniz. Buradan ayrılmadan önce garaja gidin ve kapiyı bularak içeri girin. Odanın sol tarafındaki elektrik duğmesini bu lun ve ışığı yakın. Yaralarını göreceksiniz. Odadaki herşeyi, özellikle yazıya anı inceleyin. Araştırmamız bittince zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 6pm - 9pm : Grace Nakimura olarak

Grace'in zaman dilimi odanın içinde başlıyor. Lobiye'ye gidip Simone ile Gabriel hakkında konuşun. Odaya çıkın ve SYDNEY'i kullanarak muzenin kapısındaki zarfta bu duğunuz parmak zını estleştirmenizi yapın. Eğer Estelle'nin parmak zını anlattığını gibi aldıysanız, izinin eş eş gi uyansını göreceksiniz. Eğer parmak zını almayı unuttysanız motor kiralama yerine gidip hala arka sepette durmakta olan şişeden izi alabilirsiniz. Bu arada Montreaux'un dolabındaki çuppelerin üzerindeki semboller hakkında SYDNEY'den bir e-mail almış olmalısınız.

Parmak izi eşlemesini yapınca lobiye'nin ve çay içmekte olan Estelle'ye parmak izi ve daha önce Lady Howard ile konuşurken duyduğunuz Mısır artifact'ler hakkında soru sorun. (Eğer bu konuşmayı dinlemedyseniz soru olarak çkmayacaktır.) Eğer bu iki görevi de tamamladıysanız Estelle siz odasına götürecek ve artifact'lerin resimlerini gösterecektir. Aksi halde farklı cevaplarla karşılaşacaksınız. Bu zaman diliminin bir noktasında Emilio'yu otele den çıkıp kilsneye doğru giderken göreceksiniz. Eğer takip edemezseniz uzulmeyin, istediğiniz zaman mezarlığa gidip onu bulabilirsiniz. Mezarlığa vardığınızda saklanın ve Emilio ile Mesmi arasındaki ko-

nuşmayı dinleyin. Emilio bir süre sonra ayrılacak ve otele geri dönecek. Onu kapısına kadar takip edin. İçeri girdiğiniz anda kapiyı çalın ve içeri girin. Emilio'nun Rennes le-Chateau'da bulunma nedenini anlatan ara film den sonra zaman dilimi bitecektir.

Saat: 9pm : Gabriel Knight olarak

En son zaman diliminde yenden Gabriel'i kontrol ediyoruz. Ara filmi izledikten sonra tapınağın ilk odasında kontrol size geçecek. Gabriel, Mosely ve Mesmi ile birlikte satranç tahtasına benzeyen bir yerin önünde duruyorlar. Gördüğünüz gibi uç çesitli karo var. Üzerinde kılıç resmi olanlar, kurukafa resmi olanlar ve boş olanlar. Kurukafa resimli olanlara basarsanız yer çokuyor ve Gabriel ölüyor. Boş bir karo ya bastiktan sonra başka bir karo ya geçtiğinizde basmış olduğunuz boş karo yok oluyor. Kılıç resimli karo ya bastığınızda ise altındaki şiğin sonduğunu göreceksiniz.

Buradaki amacımız tüm kılıç resimli karolara yalnızca bir kere basmak. Ama bastığınız en son kılıçlı karonun, üzerinde çember resmi olan duvarın onundeki karo o ması gerekiyor. Bunu yapınca çember resimli kapi açılacak ve içeri girebileceksiniz. Odadaki karo ara ve nesnelere tıklayarak, radyo simgesi yardımıyla Grace'ten bilgi alabilirsiniz. Öğreneceğiniz en önemli şey satrançtaki at gibi, L şekli çizerek hareket etmeniz gerektiği. Bence burada biraz uğraşmayı deneyin, gerçekten oldukça zeka ve dikkat isteyen bir bilmece. Ama şikdiyseniz veya hemen geçmek istiyorsanız şu çözümü kullanabilirsiniz. (Nufura andırma satranç tahtasında olduğu gibidir.)

H4 - G6	A4 - B6
G6 - F4	B6 - A8
F4 - H5	A8 - C7
H5 - G3	C7 - E8
G3 - H1	E8 - F6
H1 - F2	F6 - G8
F2 - D3	G8 - H6
D3 - E1	H6 - F7
E1 - C2	F7 - D8
C2 - E3	D8 - B7
E3 - D1	B7 - C5
D1 - B2	C5 - B3
B2 - A4	B3 - A5



Satranç bilmesini çözüp kapıdan girdikten sonra kendinizi geniş daireli bir odada bulacaksınız. Odanın ortasında ieriler sallanan keskin bir sarkaç var. Satrançta bu merkezinde üzerinde çeşitli nesneler bulunan bir platform göreceksiniz. Odanın kenar boyunca, siz sarkacın duvarla birleştiği yerler boyunca taşıyabilecek döner platform var.

Bu bilmeceyi çözmek için önceikle biraz keşif yapmanız gerekiyor. Dikkat ederseniz sarkaç duvarla birleştiğinde döner platformdaki üstünde kare işaret olan karo ile keşif ediyor. Bu demek ki eğer kare işaretli karoya binerseniz, sarkaç sizi ilave edecek. Kare karonun hemen arkasındaki karoya atlayın. Böylece sarkaç hemen önünüzde duvarla buluşacak. İşte tam bu anda imlecini sarkacın üzerine götürürseniz kavrama simgesini göreceksiniz. Mouse'a tıklayın ve sarkacı tırmanın. Bu noktada oyun kaydetseniz iyi olur.

Şimdiki amacınız odanın ortasındaki platforma atlamak. Aşağı atlatırken eylemsizliği de hesaba katmanız gerekiyor. Yani daha platforma gelmeden kendinizi aşağı bırakmalısınız. Platformu tutturmak için birkaç deneme

yapmanız gerekebilir. Platforma indiğinizde bir terazi ve altın kaplı objeler bulacaksınız. Terazinin üzerine tıklayarak radyo yardımıyla Grace'ten bilgi alın. Size yapmanız gereken anlatacak. Öncelikle sonsuzluk sembolünü alın ve teraziye koyun. Sonra yumurtayı alıp koyun. Son olarak meyveyi alarak teraziye koyunca, önünüzdeki kapı açılacak.

Çok az kaldı!

Şimdiki odada bir şeylere dokunmadan önce her şeyi inceleyin ve radyo yardımıyla Solomon heykeli ve Latince cümleler hakkında Grace'ten bilgi alın.

Üzerinde altın ve deri eldiven bulunan standın yanına gidin ve eldiven alın. Ateş ve su olan standda gidin, kamerayı kullanarak bakışınızda alev çanağının içindeki taş göreceksiniz. Elinizde eldivenleri taşıyın. Şimdi heykellerin yanına yürüyün. Soldaki heykel bir şeytana, sağdaki ise şövalyeye benziyor. Taşı şeytanın açık olan eline koyun. Bunu yaptığınızda karanlık olan bölgeler aydınlanacak ve başka standlar göreceksiniz. (Bu sırada aydınlık olanlar da karayacak.)

Yine aynı şekilde her şeyi inceleyin ve Grace'ten bilgi alın. Aynaların olduğu yere gidin ve ikisine de bakın. Aynalardan birinde Gabriel olduğu gibi görünürken, diğerinde yaşlanmış olarak görünecek. Kaydırıcı yaşı gösteren aynanın olduğu tarafa doğru çekilin. Şimdi üstünde üç tane düğme olan standı gidin ve üzerinde yin-yang sembolü olana basın. Yeni bir oda açılacak.

Bu odaya girdiğinizde Mosely ile Mesmi'de yanınızda gelecek. Köprüye ve onun solundaki görünmez köprüye dikkat edin. Ayrıca önünüzdeki enerji duvarını da fark etmişsinizdir. Radyoyu kullanarak bilgi alın. Oyunu kaydedin ve görünüp kaybolan köprüye doğru ilerleyin. Burada köprünün parçalarının nasıl ortaya çıkıp kaybolduklarına dikkat etmelisiniz. En yakındaki parça belirlediğinde üstüne atlayın. Böylece yavaş yavaş (acele etmenize hiç gerek yok) ilerleyerek köprünün diğer tarafında varın.

İşte tam bu anda enerji duvarından vampirler fırlayıp saldırmayı deneyecekler. Gabriele bir sonraki odaya girerken Mosely ile Mesmi onları oyalamaya çalışacak.

Son oda olan Holy of Holies'e girdiğinizde odanın ortasındaki

sunakta Prens James'in oğlunu göreceksiniz. Ayrıca odada tanıtık bin daha var, Montreaux. Ara film esnasında Montreaux kocaman bir iblis çağırarak ve siz de bıçağınizi çekeceksiniz. Hemen oyunu kaydedin.

Eğer nemer radyo ile Grace'e danışsanız, ondan iblisleri öldürme üzerine ipuçları alabilirsiniz (mesela "Tüm biserin bir korunmasız noktası vardır"). Imlecini kullanarak yaratıktan geriye doğru çekilin. Eğer kafa bölgesine doğru saldırmayı denerseniz, yaratığınız boğazını korumaya çalıştığını göreceksiniz. Odanın ortasındaki sarcophagus'u fark etmişsinizdir. Geriye çekilme devam edince hemen yanına geleceksiniz. Ona tıklayarak çıkan menüden tırmanmayı seçin. İblis yaklaşırken kafasna tıklayın ve taşıdığınız ilim (talisman) seçin. İblis gözlerini koruyacak ve başını geriye atacaktır. İşte tam bu anda onun boğazına tıklayın ve bıçağınızı seçin. Gabriel iblisin boğazını kesecek ve böylece Montreaux ve yaratık ölecek. Tebrikler! Prens James'in oğlunu kurtardınız. Artık arkanza yaslanıp son filmi keyfini çıkarabilirsiniz.

Eser Biçer



TOMB RAIDER 4 "THE LAST REVELATION"

Tam Çözüm Birinci Bölüm

Oyunun ilk görevinde Lara'nın küçüklik halyle ve onun aklı hocası olan çatlak insan Werner Von Croy ile beraberiz. İlk görevde Von Croy size oyunda kullanacağımız hareketleri gösterecek. İkinci görevde ise, bu öğrendiğiniz hareketleri test ediyor ve onunla mücadele ediyor. Bu çözüm size çözemediğiniz yerlerde yol göstermek için hazırlanmıştır. Lara'nın her adımını yazmamız mümkün değildir. Bu yüzden sorularınızı göndermeden önce biraz daha uğraşma-



nızı ve her tarafı keşfetmenizi tavsiye ederim.

ANGKOR WAT

Burada artık Von Croy'ne derse yapmak zorundasınız. Taştan aslana kadar onu takip edin ve konuşmasını bitirmesini bekleyin. Tekrar yürümeye başladığında onu takip edin ve arkasından durarak onun tavandaki kazık tuzağını devre dışı bırakmasını bekleyin. Kazıklar kapandıktan sonra diğer odalara güvene geçebilirsiniz. Oyunda genellikle hep onun önden gitmesini izin vermem ve tuzağları etkisiz hale getirmesini beklemeyin. Buradan devam edin ve uçurumun dibine kadar geyin. Aşağıya düşerseniz bir kurukafa bulursunuz. Sonra burayı geçip adamı takip edin. Burada da birkaç kez zıplamalısınız. İkincisinde tam ucuna kadar koşup zıplamaya başlıyorsunuz ve tutunmay da ihtimal etmeyin. Eğer burada aşağıya düşerseniz bir kurukafa daha bulursunuz. Yukarıdan devam edin ve onun gösterdiği duvara tutunarak sağa doğru kayın. Sigabeceğiniz kadar bir boşluk bulduğunuzda yukarı çıkın. Sulu yere kadar devam edin. Suyu

atlayıp küçük pasaja giderseniz ekstradan bir büyük, bir de küçük medipack alırsınız. Şelalenin solundaki platformdan çıkın. Anahtar açın. Sonra duvara tırmanıp diğer anahtarları açın. Tekrar aşağıya inip açılan köprüden zibirdi takip edin. Çıkamazsa geldiğiniz anda yukarıdaki zerzevalara tutunarak karşıya geçin. Buradan dolaşmaya başlayın. Von Croy sadetinin hayvanları öldürmesini bekleyin ve sağ taraftan devam edin. Sonuçta bir tuncle ediyerek girip sonundaki anahtarları açmanız gerektirir (L2). Burada Lara'nın sırt çantasını nereden bulduğunu ortaya çıkaracaksınız. Kolu çekip geri dönün. Açılan kapıdan aşağıya doğru koşun. Daha sonra super koşmayı kullanarak sonundaki kapıdan da atlamanız lazımdır. Eğer tüm sekiz kurukafayı bulduysanız, Werner Heretic'in yolunu seçeceksiniz. O vakit bu noktadan sonra biraz daha zor bir vaziyet içersene geçmiyorsunuz demektir. Eğer bir kurukafa toplamak gibi bir zahmete katılmıyorsanız, Von Croy'ye doğru yolunu seçeceksiniz. Kiyo da hemen hemen aynı ve sonuçta aynı yere çıkı-



Geriye kalan kurukelleler nerede?

Sekiz kurukafanın nerede olduğunu öğrenmezseniz çatlırsınız siz şimdi. İyi hadi söyleyim de kurtulalım bari.

1. Kurukafa: Oyuna başladığınız odayı iyi inceleyin. Yerde duruyor.
2. Kurukafa: Daha önce söylediğim gibi, Lara'nın ilk atlayışını yaptığı yerde, suyun altında.
3. Kurukafa: Yine söylediğim gibi Lara'nın uzun atlamalarını yaptığı geniş bölümde, sağdaki bir girintinin içinde.
4. Kurukafa: Şelaleli odada, büyük havuzun dibinde.
5. Kurukafa: Vahşi domuzla uğraştığınız yerde, köşede.
6. Kurukafa: Lara'nın sırt çantasını bulduğu odada, sağda.
7. Kurukafa: Sürünerek dışarıya çıktığınız yerde, diğer kolda.
8. Kurukafa: Heretical veya Virtuous odalarından bir önceki odada, köşede.

yor. Daha sonra ortada küçük havuzun bulunduğu odaya gidin ve sağ taraftaki tünele tutunum kulllanarak tırmanın. İpe atlayıp karşıya geçin ve anahtar açın.

RACE FOR THE IRIS

Hiyar Werner Von Croy'un yaptığına bakın hehe. İnsan'ın kadar yarışmanız gerekmektedir ve Von Croy uca kaçır sayacağın söyler. Peki her biri bir, ikiden ve üç demeden fırlar. Nerede kaldılar? Kekiğin şeref hayırsız, terbiyesiz adam. Yani 16 yaşındaki bir kız çocuğuna karşı bile yapabilecek kadar da alçak bir insan misin ya? Madem seni böyle yapı-

yorsun, ben de adil bir yarış olmasın. Okullarına yardım edeceğim. Onu yer mek için su yolu izlemesiniz.

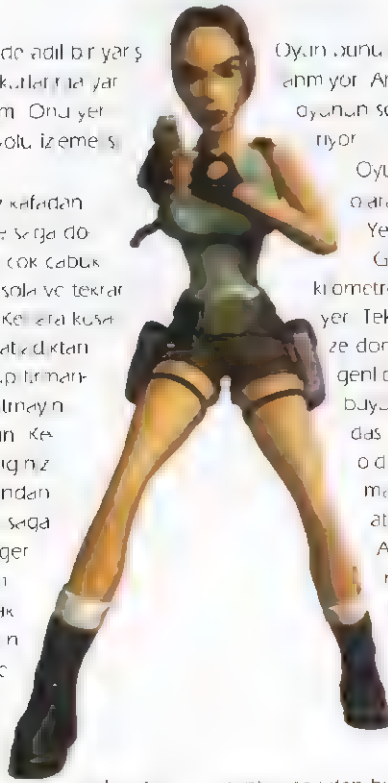
Önce, dev kafadan dız kosun ve sağa dönün. Burada çok çabuk olarak sağa, sola ve tekrar sola dönün. Kemerle kısırak gidin ve atladıktan sonra tutunup tırmanmay. da unutmayın. Tekrar zıplayın. Kemerlere geldiniz zaman altarındaki geçin. Sonra sağa dönün ve diğer nöalye alayın. Açılan parmak kardan geçin. Tekrar içeride olduğunuz da sağa dönüp

Yüksek tırmanın. Holun sonuna üstün zaman kosarak zıplamanız gerekir. Tutunmay unutmayın. Diğer nöalye nin. Tahtadan bir köprü nün sonuna geleceksiniz. Tırmanmayın, bu sadece zaman kaybetmenize sebep olur. Köprüden düşün ve diğer taraftaki

Oyun bunu size karşı kullandı. Ama sinirini oyunun sonuna değiliyor.

Oyun şimdi udd olarak başlıyor. Yer. Mısı çöller. Giza'dan birkaç kilometre uzaklıkta bir yer. Tekrar günümüzde döndük. Lara engelli g. yeti. yuttu, bayıldı. serpilirdas gibi bir hatır oldu. Büyüdü de maceralara bir atılmaya başladı. Amulet of Horus adında bir zimbirinin pesine düştü. Tabiki Amulet of Horus g. ilg. çekici gö-

rantu alız eden bir nesneyi ele geçretmek için baskın insanlar a yarışmak gerekmektedir. Aslında yarışa katılanlardan biri de atık notukarı olan Werner von Croy. dur. İlk birkaç gün n. z. kolay olacak, bu yüzden buralarda kırılmaz. Göstermeye bakın.



TOMB OF SET

Bu görev, vaziyetin derinliğini anlatması için küçük bir sahne açıyor. Siz ve kraliçe. nuz adını bre miyoruz ama ona Cabbar E. Abzittin Zığ-

duva dan tırmanın. Diğer odada, ndanın so. kösesine doğru kosun ve kayaların en tepesini kaçar tırmanın. Yukarıya basarak arkadan girin. Platformun ucuna kadar yürüyün ve zıplayıp tutun. Bırak sola dönün ve duvardaki küçük ağıza zıplayın. Bir köprü göreceksiniz. Bu köprüyü mümkün olduğunca dar n. z. geçin. Sağa sola, sağa ve tekrar sola dönün ve sonuna gidin. Bu engeli her fi yenemezsiniz bile önersemeyin.

zag diyeceğiz çöledek bir takım tasarımcı kuraladıkları için kumların altına inip kendilerini bir mağarada bulurlar. Oh olsun size, ne oynuyorsunuz. en ele emin d. a. y. n. dopraayn. Çabla. E. Abzittin Zığzag, bura. e. e. e. z. en. yi. renberd. ve. a. mağaradaki her yer, her tuzağı avucunun. e. g. b. l. m. e. k. t. e. d. r. O koridordaki ateşler yakık. ç. a. n. e. t. e. k. p. e. d. in. Küçük çukurların bazılarında med pack bulabilirsiniz. Diğerleri de ise akrep. l. e. v. a. r. e. h. i. e. h. i. Bakma fonksiyonun. a. k. a. l. a. n. e. r. a. k. akrep olanlara gıymeyin. Bir de çakallara karşıla. ş. a. c. e. k. s. i. z. f. a. k. a. t. p. i. s. t. o. l. e. n. z. i. k. u.

Nereye saklamışlar nesneleri?

Küçük Medipack: İlk çakalla karşılaştığınız zaman sağdaki duvarı takip edin ve çukurun üzerinden atlayın. Daha sonra köşedeki küçük bölmeye tırmanın.

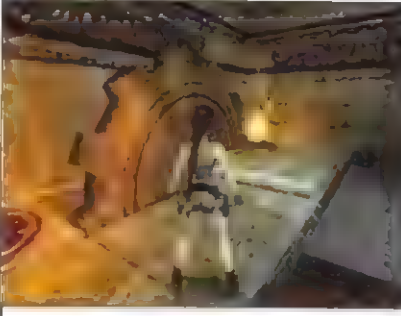
Normal Shotgun mermileri: Hi-yerogilif yazılarını bulduğunuz mavi koridor boyunca ilerleyin ve sağ aşağıya gidin. Kumdan bir çukura geleceksiniz. Pitten tutunarak aşağıya inin(kumu harekete geçirmeden önce) ve küçük pasajın içine girin.

İşildak ve Shotgun: Eye of Horus anahtarını kullandığınız odada olan ipi kullanın ve mavi ışığın geldiği deliğe tırmanın. Sağ tarafta doğru ilerleyin ve dönen kazıklı tuzağa dikkat edin. Bir dizi platforma tırmanmanız, sonra da platformdan platforma atlamamız gerekir.

Normal/geniş Shotgun mermisi: Ateşli yer bulmacasını çözdükten ve saatinin kumlarını hallettikten sonra kocaman, ürkütücü bir sfenks kafasıyla karşılaşacaksınız. Kafanın solundan gidip bir merdiven bulacaksınız. Sonuna kadar tırmanıp kolu çekin. Daha önce tırmandığınız bir kapı açılacak. O kapının kapalı olduğu yere geri dönün. Eğer saati heykele yerleştirdiyseniz, bu nesneleri alamazsınız.

Normal Shotgun mermisi ve büyük sağlık çantası: Bunu alabilmek için sfenks kafasının solundaki merdivene tırmanmalısınız. Yukarıda iken, sfenksi nişanlayıp tam kafasına atlamalısınız(baş yani). Soldaki duvara yakın şekilde kellenin üstünden geçin. Küçük bir mağaranın açıldığını göreceksiniz, zıplayın. Saati yerleştirdiyseniz bunları da alamazsınız.





anılarak onu kolayca sis eyleyebilirsiniz. İşte yolumuza çıkan hayvanataraflı kkat edin canım! Bizim sayı yere hepsini de? Cabbar El Abizittin Zığzaq' sızı Set' in mezarının ilk odasına götürecek. Meşalesini engelli kapıya dayadığınız zeminat kilitane akrebi esek cennetine gönderme işini siz bitürseniz de olur, onlar yolu biliyorlar işi. Daha sonra odanın güney batısındaki deliğe elinizi sokmak için X' kulanın. Yolu bulmak için de menüdeki pusulanızı. Fark edebildiğiniz üzere acık olan sadece bir yol var. Buradan devam edin ve Eye of Horus' un ilk parçasını alın. Yanırdaki medipack' de aip adamin bulunduğ u odaya dönün. Cabbar El Abizittin Zığzaq' ı takip edin ve jiletli tuzakı kapatmasını bekleyin. Sonra madem bu herif buraları bu kadar iyi biliyor, neden Anulet' i kendi

almamış? Neyse, mevzuyla dönelim. Kapatılan tuzakın sonundan diğer parçayı da alıp birleştirin. Bu odadan çıkın ve sola dönün. Eye of Horus' u kendi şekliindeki yuvasına yerleştirin. Çakıların odurun ve Cabbar El Abizittin Zığzaq' ı takip edin. Bir kapıyı açacak. Devam edin ve yerdeki delikten diğer odaya atlayın. Burası havuzlu oda olmalı, yoksa buraya kadar yenisiz gelmişsiniz demektir. Yazının başına dönüp tekrar okuyun! Keh kehevede kehe uygun kor dordana aşağıya doğru gidin. Açık olan kor dordana geçerek önünüze gelen geçin. Cabbar El Abizittin Zığzaq' ı diğer havuzlu odaya geçip suyu sopsayarak yakacak. Yemezler suya petrol karıştırıyorlar. İşte inanmadık! Bu kez de veri interesting bir odaya giriyorsunuz. Hangi parça yanarsa onun üzerine atlama işiniz. Eğer başka bir yere atarsanız, yanarı parçaları evlat ve geçişiniz engeller. Eğer bu başınıza gelirse, geri dönün ve odadan çıkın. İpi bulup tekrar çekin ve zıplama egzersizini tekrar başlayın. Her yanarı parçaya dokununca odanın sonundaki kapı açılır ve siz de zamansız kumarın oldugu odaya geçebilirsiniz. Diğer kor dora geçtiğiniz zaman mezarındaki müteşem şifresini size doğru bakacak. Eğer Larosu sola götürürseniz duvarın sağında karanlık bir koridor görürsünüz. Buradan aşağı gidin. Buradan sola sağa ve sola gidin. Renberin Zığzaq' ı da geldiğinde ateşi yakıyor ve sağa doğru bir tırpan kasmaya başlıyor. Artık yalınız

Kapı açılacak. Diğer odaya geçin. Odanın diğer tarafında bir heyke, göreceksiniz. Yanına gidin ve Timeless Sands' ın üzerine ellerini yerleştirin. Bir sanne göreceksiniz. Tekrar şifresini yanına donebilir ve ağıza eğilerek gerebilirsiniz (sterseniz yapmayın, orada oye kararsınız, zorla dil ya kardeşim). Zaten bu sürünme esnasında bolum bitiyor.

BURIAL CHAMBERS

Lara geçen bolumden kalma atraksiyonunu tamamlayacak. Solunuzda bir kor göreceksiniz çekinmeyin çekin. Sonuçta kor dordana aşağıya yururun ve kayın. Çok çabuk Hand of Orion' a tutunur ve heyvanı kocaman klatı. Kazık aralara ya çirmediği önce bu bölgeden zıplayın. Ee tutunma ızdan tıba

Konuşun, nereye koydunuz gizli nesneleri?

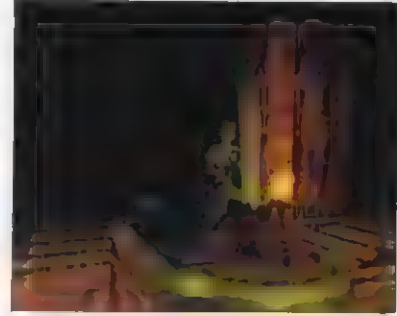
Büyük medipack: Bölüme başlar başlamaz, kendinizi aşağı kayarken bulacaksınız. Zıplayıp yan taraftaki kayaya tutunursanız kaymaktan kurtulursunuz.

Normal shotgun mermisi: İkinci odadaki zamanlı kazık tuzakına doğru kayarken okların soluna atlayın.

Normal shotgun mermisi ve küçük medipack: İlginç kamera açısıyla uçtuğunuz yere gidin.

Mumyaların oradan sola gidin. Gizli odada olacaksınız.

Large medipack: Mumya odasına girdikten sonra buradan geniş bir mağara bölgesine çıkacaksınız. Burası özel bir oda. Mağara duvarını sola doğru takip edin ve basamakları bulun. Tırmanın ve yerde, solda bir delik arayın. Daha sonra buraya girin. Shotgun mermisi: merdivenlerden yukarı çıkın. Yarı yolda sola doğru bir köprüye gidin. Yüksek bir yere kadar yolu takip edin ve aşağı düşün. Daha sonra geniş bir odaya geleceksiniz. Soldaki bölüme zıplayıp bulun.



ren bunu gerçekleştirebilmeniz için sadece bir saniyeniz var. Önünüzdeki bar yere den sağa ya da sola sıçrayabilirsiniz. Bu şten sıyrılın da diğer kor dora doğru yuruyun. Yol üzerinde kilitadet daha kazık tuzak var. Eğer sis kebab o mak stern yorsanız çok y zaman ama yapmanız gerek. Buradan diğer yola kayacaksnız. Solunuzda duvarda bir delik delik bulacaksınız. Hand of Orion buraya bir e dirven gibi diyor. Tabii siz onu yerine yerleştirince platformdaki bıçak tuzak harekete geçecek. Aşağıda birkaç yararlı nesne var. Omeden devam etmek için çok dikkatli zıplamalısınız. İlk kez ilorik kez de sola zıplayın. Lara'nın suratını sola çevirmeden. Diğer bölüme geçtiğiniz. Eğer düşerseniz bastan başamanız gerekli. Beki de oyununuza save etmeyi

Siz konuşur musunuz yoksa ben mi konuşuyorum?

Shotgun ve iki normal shotgun mermi kartuşu: bölüme başlar başlamaz, solunuzdaki karanlık köşelere gidin ve küçük deliğe tırmanın.

İki normal shotgun mermi kartuşu, Uzi kılıpları ve küçük medipack: Başlar başlamaz sağınızda da karanlık bir köşe var. Başladığınız yerdeki kayaların üzerine böylelikle çıkabilirsiniz.

Küçük medipack ve süper el bombaları: Cipteyken, karanlık ve bozuk mağaraya girin. Kazıklı bir çukurdan önceki bir rampaya geleceksiniz. Kazıkların üzerinden geçmeden önce cipli durdurup aşağıya inin. Eğilerek oradaki deliğe girin.



şanzana? Yoldan aşağıya yürüyün ve Set'in ayağından yukarı çıkın. Ara sanneden sonra diğer odaya geçin. Yoldan kanla kaplıya basladığını fark edeceksiniz. Kan nehri'ni takip edin. Duğr odada üç tabutun açılacak. Onun içindeki ve sonundaki içinde mumyalar var. Sonra aşağıda ise med park var. Lara ya kadar in. Ortasındaki heykeli duanın kuzeybatısındaki kırmızı zılların üzerine doğru tırın. Sağdaki kapaç açılacak. Burada mumiyeyle uğraşmanız gerekli. Çözünü. Öldürmeye çalışmayın. Şeybebilni bir dumanın baka m. Sadere ka m. Kapıdan geçip diğer koridora g m. Ma jara da yarıya in ve koprüye ulaşın. Odaya girin. Odanın sonundaki duvarda tırmanın. Daha sonra odanın sonundaki diğer aşağıya inin. Odanın batısındaki kapaç tırmanın. Daha sonra bir dördüncü kabe zıplaya aksınız. Sonra sonuna dönüp ve kazıkları üzerinden atlayarak beşinci kabe ulaşın. Birinci kubenin üzerinden yavaşça aşağıya inin. Bu odadaki kolu çekin. Sırtınızla bula bula açın. Tekrarlayın. Aşağıya kapıya geçmek için ana odanın kuzeyine g itmeniz gerek. Hemen sonuna kadar yürüyüp merdivenden tırmanın. Odadaki kolu çekin. Odanın Güneybatısındaki yoldan aşağıya inin. Aşağıya inin. Aşağıda bir yoldan ananın bula bula çıkın. Aşağıya inin. Merdivenlerden yukarıya çıkın. Sırtınızla merdivene geçene kadar ko-

rdudan aşağıya inin. Merdivenlerden tırmanın. Batıya doğru baz kapıyı görürsünüz. Kapıya tırmanın. Tırmandığınız kubbe ke nene kadar g in ve yukarıya çıkın. Arkasında kazıklar olan kabe tırmanın. Solundaki kabe atlayın. Buradan kuzeydeki çukura atlayın. Oyuntu kaldırın ve kendinizi çekerek bir seyre-

tin edebilirsiniz. Yerde kumya da ek. Ortanın iki tarafında iki kapa ve ortasında bir çubuk var. Zıpla ya çubuğu çektiğin ve kötü düşürdüğünizi kendinize saklayın. Sanneden sonra bir kapa açılacak. Akat mumiyeyle çpt. Çim abule sek inde üzer nize de meye basacaksınız. Hızlıca bu kapaçları açıp sizin konforu-

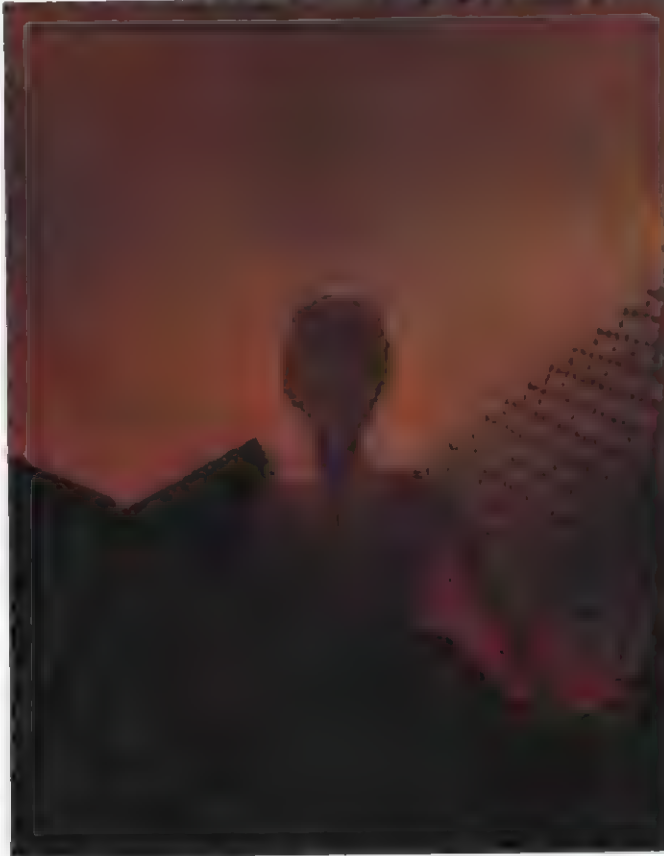


Sana söylüyorum be, nereye sakladın?

Büyük medipack: Bazı kötü adamların üzerinde yerler ve dev gümüş renkli heykellerin olduğu yerde, bir sonraki bölgeye gitmeden hemen önce sağda bir delik var. Buraya zıplayıp tutunacak ve eğilerek içeri gireceksiniz. **Küçük ve büyük medipack:** kahverengi cipi kapıya gelene kadar takip edin. Kapının sağına bakın. Gizli bölgeyi buradan görebilirsiniz. Önce buraya sonra da buradaki kutunun üzerine tırmanın. Daha sonra aşağı düşüp yolu takip edin. **Normal el bombaları:** kapıya kadar geldiğiniz zaman, duvarlarında hiyeroglifler olan bir tünele gireceksiniz. Bir de size doğru gelen kazıklar. **eceksiniz.** Bir de size doğru gelen kazıklar. Üçüncü kazığın düştüğü yerde tırmanılabilen bir duvar var. Buraya tırmanın.

Geniş shotgun mermileri ve normal oklar: Bir önceki gizli yeri bulur bulmaz delikli delikli geniş bir yere çıkacaksınız. L şeklindeki çukuru bulun ve yavaşça aşağı inip sürünerek gizli yere gidin.

Çabucak duvardaki deliğe girin. Tabii ki yılanı deliğinden çıkarın. Tatlı yılan da Lara'yı delide sokar. Peki tatlı Lara yılan ne yapıyor? Kum tuzuna doğru kayın. Üçüncü göz göre göre kayıyorsunuz. Ne diyim ben sana şimdi yandı. Ne biliyorsun benim doğru söylediğim değil mi? Peki neyeceğin a z m tabii. Yüksek kumar siz tabii. Vardaki kazıklara geçmeye çalışacak bu yüzden çok mizli olmalısınız. Odanın sonuna aşağıya inin. Karıya tırmanmanız gerek. Ma-



alın. Yavaşlanmaya hazır. Duğr nuzda duvardaki deliğe yaklaşı n. Merdivenleri anarak bu deli e ten aşağıya inin ve odaya g in. Bununla birlikte aşağıya in g

naz dışarı çıkarak aşağıya yer est in. Sırtınızla merdivenlerden tırma n. Yukarıya çıkamaz geç zıplayıp merdivenden çıkın. Kuzey'e dönün ve sağ taraftaki kabe tırmanın. Sağa dönüp diğer kabe tırmanın. Sağa izlenin. Tutar deliğe Yılan arıhtar n. Yere girin. Güneydeki duvar den bir ip sarıcağı. İpe zıplayın ve altın ra dır. Koridorun girişine ulaşın. Odaya kaldırdığınız kolu çekin. Önceki tırmanının üzerinden geçin. Türkçe si böye ve mağara ya g in. Dönün. Koprüyü geçin. Bu kez sağa doğru aşağıya g in. Kuzeydeki bir merdiven gireceksiniz. Merdiveni kullanarak yukarıdaki odaya g in. Bu odada altın yılan ve ki mumiye y gireceksiniz. E artı k yılan ne yaptınız? Çektiğinizi biliyorsunuz. Nuzda ne bekliyorsunuz. Ups. Mumiye arıta nın kolu kapandı mı?



Hanımış gizler, hı?

Normal / geniş shotgun mermileri, büyük medipack, Uzi clipleri, ve flareler: Başlama pozisyonunuzdan kum taşı istikametine yöneliniz efem. Ortasında bir dikilitaş olan kareye geleceksiniz. Soldaki ikinci kemere doğru gidin. Dar tünele kadar ilerleyin. Yarı dolu bir mezara geleceksiniz. İçerisindeki kap ve de kacakları vurarak çeşitli nesneleri alınız efem.

Flareler ve iki Uzi clibi: Eğer, dikilitaştan kuzeye giderseniz, iki tarafında maymunlar olan geniş bir odaya gelirsiniz. Odanın solundaki duvara giderseniz tırmanacak bir yer bulabilirsiniz. **Uzi clipleri ve normal oklar:** Dikilitaştan batıya doğru ilerleyip ana tapınağa gidin. Derin kare bir havuza düşene kadar da yürümeye devam edin. Havuzdan çıkın. İki kere ileri zıplayın. Bir kere sola zıplayın. Üç kere ters parende atın ve odada bir anahtar arayın. Sonra tekrar havuza girin. Tekrar çıkın. Tekrar girin. Neyse fazla uzatmayayım şakay(ehi ehi), havuzun dibindeki kapıyı açın ve girin. İlk gördüğünüz hava boşluğuna çıkın, gerekenleri de alın.

Büyük medipack, zehirli oklar, geniş shotgun mermileri, ve Uzi clipleri:

En son havuzda kalmıştık ya hanım; la oğlum kör müsün, bak iki cümle yukarda yazıyo işteee... Neyse, işte oradan yüzmeye devam et ve solda üçgen bir delik ara, bul, o delikten gir. Lan öyle delik diil olum yaw; ben sana ne diyim arkadaş? Yani ne desem az... Tam çözümün geriye kalanını beklerken biraz kendini eve kapat da ansiklopedi felan oku, ilim irfan öğren azıcık. Neyse hadi ben kaçtım. Gelecek ay görüşürüz. Bye&Smile...

Çarada yatıyor ve aşığıyla kalıyor. Gergin mi hissediyorsunuz? Az kaldı az bu bölüm bitiyor. Mağarayı tabanına kadar tekrar yürüyün. Altın anıtlara giden ayak izlerinin oradaki kondora girin. Kumlu odadaki bos Uzi atını aynı yerleştirin. Bokbocağı tışının da öteki bos Uzi yerleştirin. Oda kumlu olacak ve yer yer seşecek. Yürürlü tırmanın ve bölümü bitir... Oh be qünes işi gördüğünize hiç bu kadar sevinmiş miydiniz?

VALLEY OF THE KINGS

Akırza yasaklıp salıyey seyyrettikten sonra data min kumlu oluyorsunuz. Yedi adet dikilitaşlık gözüktüyor, hepsini geçip bir tane A tınıcı... navi clipi anahtar. İş sürecek. Aralar aralıp cipe binin. Sırtıcı kılıbı na kurtulup cipe atıştırın. Çalışan kahverengi clipi tıkkı ettireye başayın. Bu zorlu tıkkı bitiş mün sonuna kadar devam edilecek. Kahverengi clipi tıkkı el bom balar düşecek. Razı kalay kar da yolunuza çıkacak. İki keprilim geçeceksiniz. Önce kısa sonra uzun cılamı da tıkkı nı de kazarı ya geçtiğiniz zaman bölüm bitiyor.

KVS

bu bölümde data min a tıppı



valke kalsılası caksınız. Adamın atındaki platformu altından geçin. Böylece adam aşağıya düşer ve siz de onu strek qünes... sırsız. Cipe deni ve kılıyda kine ve qüney tek platform

çinde olacaksınız. Bir boyrdan aşağı direksiyon salıyacaksınız. Bir sürü devam ettikten sonra kahverengi clipi önünüzde göreceksiniz. Yanı sıra kalay salıy. Kahverengi clipi tekrar narekile... E... ek. Tekrar el bombanın havuza atarak ucu mıya başlıyarak. Cipe platformlar, çıkartın ve önünüzde ki tünele girin. Burada tırmanmanın üzerindeki adamı fark edeceksiniz. Ayrıca k de farklı yönlereceksiniz. Eğer sola giderseniz... bir adamı a uđra marız gerektir. Eğer belki sağa giderseniz... kaptan dıyarsanız cipe çıkartı dusunmemeye dikkat etmeniz gerektir. Diğer tünelle devam ediniz. İlk duvar arasından sola giriniz. Soldaki duvarın tırmanın. Kuyunun tek yeti... Karahverengi clipi size engeli... o mak... it... d... s... de... önce k... p... d... g... s... e... B... e... de... bir... d... ka...

min kırık seviyesine tırmanın. Eğer dikkate... bakarsanız neme neme yarısında... E... de... k... y... e... c... e... n... z... Bakmırsınız da... nız... s... v... y... e... r... z... a... t... e... n... Batıya dönün ve platformu... sonuna kadar yürüyün. İlerleyin ve sağdaki deliğe girin. Buradan sola dönüp ipe tutulun. Güney platforma atayın. Kuzeye dönüp yolunuzu kapatan kuyuları tırmanın. Arkasında bir köprü geçeceksiniz. Zıplayıp bu köprüye tutun ve zımlırsınız. Burada zamanı kapıya... k... e... k... t... r... C... o... n... z... e... q... e... r... i... d... e... n... u... n... v... e... a... ç... k... ın... k... a... p... ı... n... ı... t... a... s... ı... a... d... ı... n... ı... s... ı... t... ı... n... C... o... k... m... u... k... o... l... a... y... g... e... r... i... r... B... u... l... y... ı... d... a... k... o... l... a... y... dıye bir olay söz konusu de... q... e... d... e... d... e... k... a... z... k... ı... t... o... p... t... a... z... a... n... d... a... n... a... g... ı... y... a... d... ı... b... e... r... e... k... v... e... s... ı... z... p... a... r... ç... ı... a... m... a... v... e... d... e... e... k... B... u... r... a... d... a... n... k... u... r... t... u... m... a... z... a... r... s... ı... z... d... a... k... ı... t... a... dıye





doğru terleyin. Ortasında havuz olan odaya kadar devam edin. Sağınızda size üzer ne tırmanmanız için yalvaran bir taş var. Geçmişken tırmanın ve daha üzerindeki bölüme çıkın. Burada kapılar, acın iki derk var. Odalardan birisinde shotgun. Diğerinde ise kavanoz ardın birisi var. Alın sahneye dikkat edin, çünkü size girmeniz gereken diğer oday gösterecek. Merkeze geç, dönün ve kuzey doğru ilerleyip yukarı tırmanın. Sağdaki köşelere doğru devam edin. Bu odanın sonuna geldiğinizde duvara tırmanın. Diğer taraftan aşağı düşün ve geniş oda ara kırmak için sola dönün. Önünüzde gri bir blok görüceksiniz. Bureya tırmanın. Burada tavana tutunup öteki tarafa geçin ve bırakın. Arkanızı dönüp bu duvarın ortasındaki bloğu tırmanın. Oradaki düşmeye hasan ve odanın ötek tarafındaki kapıya açın. Diğer odadaki delikten girip arantın acın. Böylece açılan delikten kendiniz korkmadan aşağıya bırakın. Her ne kadar boy e bir hatunun kimin kol larına düşeceğini bilmeden aşağıya atlaması bana ters gelse de sonuçta bu işin onun etmek parası olduğunu unutmamak lazımdır derim.

doğru sürün. Yoksa tuzaklara dikkat etmeniz gerekir. Sonuna ulaşmanız zaman sol tarafta üzerinden sürebileceğiniz kayalar göreceksiniz. Kum tepelerinin kuzeyinde, üzerinden geçeceğimiz bir duvar olacak. Daha sonraki tepelerin ise batısında. Bir sonraki de ise sütunlu platform görüceksiniz. Tepesinde de bir da kaza var. İkisi seçeneğiniz var, herif düştürüp ezberlerseniz veya es geçebilirsiniz. Sonuçta güneyde bir duvar göreceksiniz.

Kum tepelerinin finalinde ise batıya giden bir tuncel bulacaksınız. Bu tuncel doğru sürün. Çerçevesini ve bir tuncel daha çekin.

Lara'nın doğruyu bulduğu an

Bu noktadan sonra Lara dünyanın üzer ne ne gibi bir tuncel seldiğinin farkına varmaya başlar. İşte zekası, anı ve anıyı kullanır. Vaziyeti dikkatle anlamak için bazı araştırmalar yapması gerekmektedir. Hikaye

nin bu kısmında, Lara Temple of Karnak'a Karnak Tapnağı, yani in Türkçesi var. Bu arada Lara'nın eski bir arkadaş olan Jean Yves ile tanışacağız.

TEMPLE OF KARNAK

Amanız gereken iki kavanoz var. Birisi, bir sonraki bölüme geçmeden geçişin hemen yanında. Öteki ise Sacred Lake bölümünde. Batıdaki duvardan tırmanın. Aşağıya kayıp iki akrep öldürün. Buradan batıdaki kapıya



MegaEmin

(megaemin@level.com.tr)

PC-HİLEKÂR

Dominion

Bu oyunda verilen hile kodlarını kullanabilmek için önce ikile oyun esnasında Enter tuşuna basın, açılan komut satırından istediğiniz kodu girin ve sonra tekrar Enter tuşuna basın.



TILT 99999 dolar verir, istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz
SETI Radarları kapatır
LJSHEE Bo kaynak verir
NFRARED Tüm haritayı görebilmenizi sağlar
COMBUSTION Etraftaki tüm düşmanları öldürür
ZIPPER Bina ve birim üretimini hızlandırır.

Army Men: Toys in Space

Bu oyunda aşağıda verilen hilelerden faydalanabilmek için Backspace tuşuna basın ve açılan komut satırından önce ana kodu girerek hile modunu açın. Daha sonra yine aynı şekli de diğer kodları kullanabilirsiniz, unutmamaları için öğretmeyi unutmayın.



"I throw me a fuckin bone here: Hile moduna girmek için gereken ana açılış kodu.

!captain scarlet: Ölümsüzlük verir.
!fuli monty: Ölümsüzlük ve envanter malzeme eritir verir.
!stay frosty: Çavuşa bir koruma kalkarı verir.
!henry 30 adet böcek ilacı verir.
!harsh language: 20 adet sineklik verir.
!here's a lockpick...: Sınırsız hapalmı yakıtı verir.
!mib: Çavuşa bir laser tefeği verir.
!this one goes to eleven: 3 adet napalm atış hakkı verir.
!scotty Destek için 3 adet SpaceMen verir.
!they still fly: Sınırsız miktarda yapışkan verir.
!lone time...: 3 Baseball verir.
!spiny norman 3 adet HammerMine verir.
!pump me up: Çavuşa Steroid Boost verir.
!roody-poo: Sınırsız nava said'ris verir.
!the meek: Görevi kaybetmenizi sağlar.
!cut to the chase: Görevi kazanmanızı sağlar.
!halloween Düşmanları zombilere dönüştürür.
!florencia Sınırsız medkit verir.
!johnny rizzo: 3 Paratrooper verir.
!peep snow 3 Recon verir.
!yippee! Bir suikast tefeği verir.
!penny Sınırsız M80 verir.
!i got two words for ya... Mayın tarama cihazı verir.
!there is no spoon Haritada uçmanları neri ni gösterir.
!hello neo: Ağır laser topu verir.

Urban Assault

Bu oyunda son derece etkili bir silah olan gizli bir araç mevcut, bu araca ulaşabilmek için oyun esnasında SHIFT tuşunu basılı tutarak "SWEAPON" kodunu girin.



Delta Force 2

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle "" tuşuna basarak (Türkiye klavyelerde Ö okabılır) komut satırını açın, buradan hile kodunu girin ve Enter tuşuna basın.

Thetrooper - Ölümsüzlük verir
Sunandsteel Cephaneniz tekrar dolar.
Diewithyourbootson - Sınırsız cephane verir
Stillife - Görünmez olmanızı sağlar
Revelations 8 atışlık topçu desteği sağlar



Urban Chaos

Bu oyunda aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için DEBUG moduna geçmeniz gerekir, bunun için F9 tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan gereken kodu girdikten sonra ENTER tuşuna basın. Sonra diğer kodları aynı şekilde girerek kullanabilirsiniz.

BANGUNSNOTGAMES: Debug modunu açar ve ölümsüzlük verir
BOO: Bir dizi patlama yaratır.
DARCI: D'arci olarak oynamanıza izin verir.
ROPER: Roper olarak oynamanıza izin verir.
FADE #: Oyundaki sis seviyesini ayarlamanıza imkan verir, # olarak bir değer girmelisiniz.
WORLD: Müziği değiştirmenize izin verir.
WIN: Bölümü geçmenize izin verir.
LOSE: Boşum, başarısızlığınize sebep olur.
Ayrıca şu tuşlara basarak belirlenen etkiler yaratabilirsiniz.
E - Rastgele bir araç yaratır.
Z - Görünmez olmanızı sağlar.
F12 - Oyun silahlarını yaratır.
F3 - Oyundan çıkarsınız.



Slave Zero

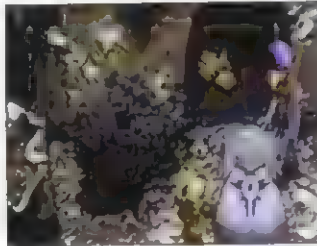
Oyun esnasında "T" tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin, sonra da Enter tuşuna basın.

/goodies - Silahlarınızı güçlendirir
/iwin - Görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.
/bigass - Oyundan çıkmamanızı sağlar
/weeze - Düşmanlar sizi görmezden gelirler



Septerra Core

Bu oyunun hilelerin yapmak için biraz sans bol miktarda da becer gerekiyor. Hileleri girmek için önce [F12]'ye basın. Bazı hileleri önceden yapmazsanız, bazı diğer hileler çalışmayacaktır veya önceden



777 Konuşma yazılarını kaldırır.
fps Oyunun hızını gösterir
mapmaker Bulunduğunuz haritayı BMP dosyası halinde kaydeder.

Oyunda girebileceğiniz daha on arca kod var, ama hepsinin çalışması için doğru sırada girmiş olmanız lazım. Diğer kodları aşağıda sırasıyla, ama hangi sırayla girdikleriniz bulabilecek misiniz baka mı? Alın size oyun içinde oyun!

wtfwwt
bgiob
perception
lalignore
recovery
strength
vitality
addstuff
agility
imaweenie
babylon
observe
vampire
enemies
english
german
dumpgv

siskel
coeffs
istael
msteal
points
psyche
scroll
seall
varset
astat
mheal
rects
rcore
rstat
snorm
sfast
sslow

score
spell
blind
glimme
maxhp
tmtwtobbiwan
level
path
gods
call
core
lall
heal
hdm
hit
run
sdm

Crusaders of Might & Magic

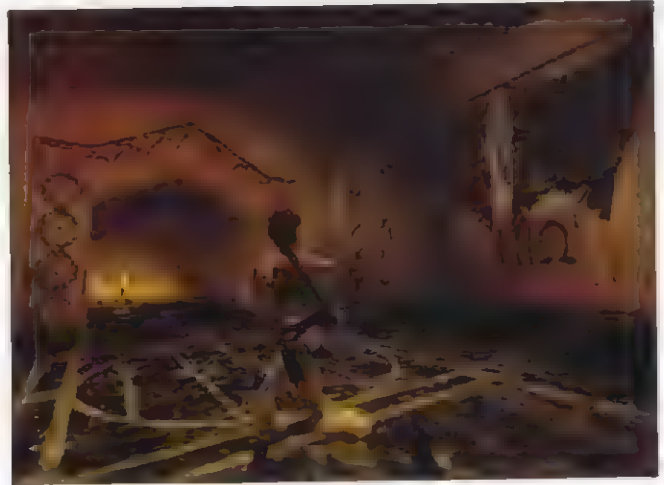
Bu oyunda hile yapabilmek için önce ike ENTER tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz kodu girin ve tekrar ENTER tuşuna basın.

EMBIGGENME Olumsuz olmanızı sağlar
-CRAZYGLY. Tüm buyu-
ler verir ve mananızı
doldurur
-WHOAH Uçmanızı
sağlar, hızı ayarlamak
için Mouse tuşunun kul-
lanın
UBERLOAD Rasgele
bir bölüme geçmenizi
sağlar
-SHOWFPS FPS
sayacını açar
3DNOW! AMD işlem-
cilerin 3DNow! komut
seti için oyun desteğini
açar



Tomb Raider 4

Gecen ay verdiğimiz bölüm geçme hilesinin çalışmadığından yakınlarından birçok şikayet aldık. Ve hemen akabinde sorunun ne olabileceğine dair araştırmalara başladık. Hile bizde gayet normal çalışıyor



du çünkü. Ve sonunda, hilenin çalışmamasının sebebinin, hileyi yaptığınız sırada tam kuzeye bakıyor olmamaktan kaynaklandığını bulduk. Hilenin çalışması için %100 kuzeye bakıyor olmanız lazım. Bu kesinliği sağlamak için yüzünüzü kuzeye döndüğünüzde tutunarak tırmanabileceğiniz bir blok bulun ve tırmanın. Bunu yaptıktan sonra envantere girecek olursanız, pusulanın saydam aştığını göreceksiniz. Bunu sağladıktan sonra aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz. (Kuzeye bakma hilesi Playstabilon için de geçerlidir)

Bölüm Geçme

Tam olarak kuzeye baktığınızdan eminensiniz, envanter ekranına girip LOAD seçeneğinin üzerine gelin. H, E, L, P tuşlarına aynı anda basıp bir süre basılı tutun. Envanterden çıktığınızda, bir sonraki bölüme geçeceksiniz.

Sonsuz Eşya

KUZYEYİ TAM OLARAK BAKIN ve envantere girin. Küçük sağlık çantasının üzerine gelin ve G, U, N, S tuşlarına bir süre basılı tutup bırakın.

Tüm Silahlar

Sonsuz eşya hilesini yaptıktan sonra, envanterden çıkıp tekrar girin. Büyük sağlık çantasının üzerine gelin ve W, E, A, P, O, N, S tuşlarına aynı anda basın (artık nasıl yaparsanız, protez el mi takırsanız orasını bilemem).



PLAYSTATION-HİLEKÂR

LUNAR: Silver Story Complete

Bütün videolar

"The Making Of Lunar Silver Star Story Complete" diskini takın. Oyunun yapımıyla ilgili video başlayınca Yukar, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Star'a basın. Bunu yaptıktan sonra oyun disklerinden birisini takarsanız o CD'deki bütün videoları görebilirsiniz.



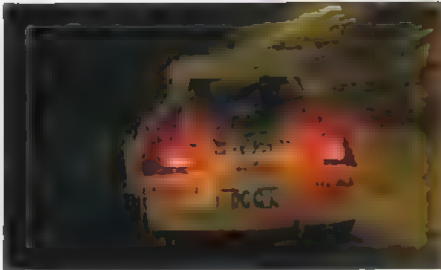
Chira's Tall'i bulmak

En azından yirmi tane Ice Mongre's Trial Cave'e kaçmalarından önce öldürün. Bu çarpışmadan sonra Chira's Tall'i bulacaksınız (Defense +2, Agility +10).

V RALLY 2

Bütün arabalar ve yarışlar

Ü, R1, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, X, X + Select tuşlarına Game Progress ekranında basın. Gizli arabaların bulunduğu kârtların üzerine gelip X'e bastığınızda arabaların ve yarışların açıldığını göreceksiniz (+2, Agility +10).



EVIL ZONE

Sunum modu

Oyunu tek kişilik modda bitirin.

Galeri Modu

Oyunu Story modunda bitirin.

Tebrik Modu

Butün oyun modlarını bütün karakterlerle bitirin (pahalı).

Bonus bölüm ve

Boss olarak dövlüşmek

Story Modu en az üç farklı karakterle bitirin.



VIGILANTE 8 Second Impact

Options ekranında "Game Status"ın üzerine gelip L1 + R1'e basın sonra şunları yazın:

BLAST_FIRE
GO_RAMMING

Süper füzeler
Daha ağır arabalar



Coolboarders 4

sm'nizi yazdığınız yere aşağıdaki kelimeleri yazın. Eğer doğru yazarsanız "Hey, no cheating" diye bir ses duyacaksınız.

Bütün dağlar için "ICHEAT"

Bütün Special Event'lar için "IMSPECIAL"

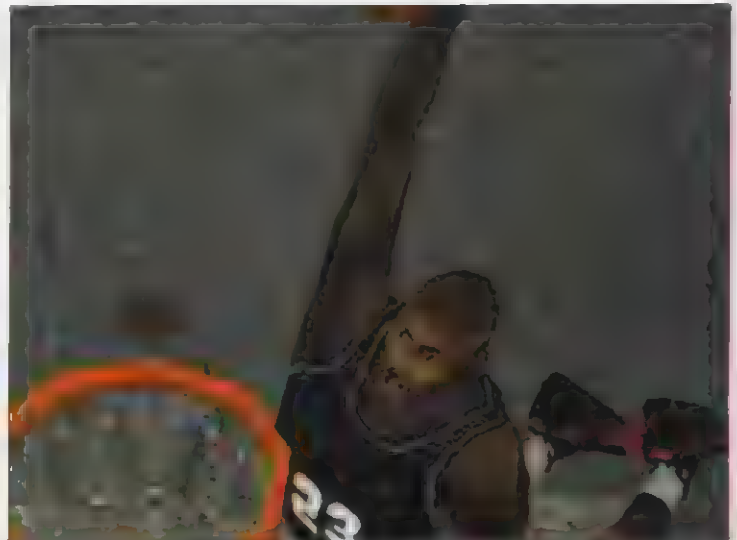


NBA 2000

Michael Jordan: Michael Jordan'ın superstar modda one on one yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.

Isaiah Thomas: Superstar modda oynadığınız herhangi bir maçta rakipten 15 top çalırsanız, takım havuzuna katılacaktır.

Richard Guerin: 3 sayılık yarışmasını Rookie Modda yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.



R-Types

Bölüm seçimi

Açılış ekranındaki R-Type veya R-Type II seçiminde on kere L2'ye on kere R2'ye basın. ten times at either the R Type or R-Type II option at the title screen. Oyun sırasında Start'a basarsanız istediğiniz bölüme geçebilirsiniz veya istediğiniz videoyu seyredebilirsiniz.

Daha yavaş gemi

Oyunu durdurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı Sol ve X'e basın.

Daha hızlı gemi

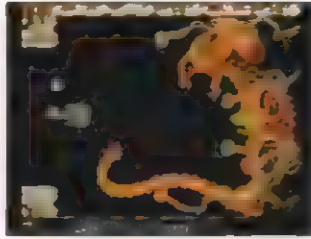
Oyunu durdurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı Sol ve Daire'ye basın.

Tüm silahlar

R-Type veya R-Type II oynatırken Start'a basıp oyunu durdurun, L2'ye basılı tutarak Sağ, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ'a basıp, ardından istediğiniz silaha göre şu tuşlardan birisine basın: Üçgen, Kare, X, Daire veya R1.

Extra kredi

Herhangi bir R-Type oyununun açılış ekranında sürekli Select'e basın ve 99 kredi kazanın.



RAINBOW SIX

Tüm haritaları göster

Ana ekran veya Pause ekranında L1'e basılı tutun ve X, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen Daire ve X'e basın.

Son Videoyu göster

Ana ekran veya Pause ekranında L1'e basılı tutun ve Kare, Üçgen, Kare, Kare, Daire Daire, X ve Üçgen'e basın.

Herkesin sağlığını iyileştir

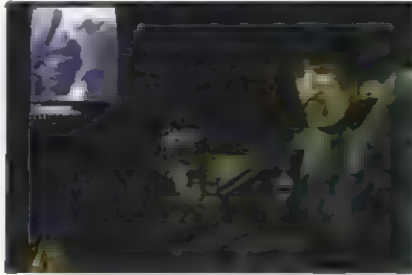
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Üçgen, X, Daire, Daire X, Kare, Kare'ye basın.

Ölümsüz rehinerler

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Daire, Daire, Kare Üçgen, X, Üçgen, X, Daire'ye basın.

Kilitli kapıları aç

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Kare, Kare Üçgen, X, Daire, Kare ve Üçgen'e basın.



Civilization 2

Extra para

Herhangi bir kasabanıza "Cash" simini verin (büyük H yazmak için R1'e basılı tutun).

Bütün teknolojiler

İrknizi seçerken, Roma'nın üstüne gelin ve Daire, Üçgen, R1, R2 L1, L2 L2, L1, R1, R1, R tuşlarına basın.



Clock Tower 2: The Struggle Within

Extra Mode

Menülerden birindeki "???" seçeneğine girmek için, oyunu "A" olarak birini. Böylece yeni bir seçenek olan "Extra Mode" açılacak ve "Time Attack", "Score Attack" gibi yeni oyunlar oynayabileceksiniz.

Sound Test

Açılış ekranında Sol, Daire, Aşağı, Üçgen, Sağ, Kare, Yukarı, X, L1, R2, L2, R1 + Start tuşlarına basın. "Sound Test" seçeneği "Options Mode" un altında açılacak.

Sonsuz Power büyüsü

Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun ve oyunu başlatın.

Karakter biyografilerini görmek için

Toplam on üç tane olan biyografileri de açın daha sonra "Pamphlet" moda girmen. Yeni bir "Guide" seçeneği ile oyundaki bütün karakterler hakkında detaylı bilgileri görebileceksiniz.

Okul üniformasını giy

Açılış ekranında L1 + R2 + Select + Üçgen tuşlarına basılı tutarken oyunu başlatın.



Courier Crisis

Trafikli kapatmak için

Oyun sırasında L1 + L2 veya R1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus bölüm

Böge seçimi ekranında L1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus müzik

Oyun sırasında R1, Üçgen, R, L1, Daire, X, R2, L2, Kare tuşlarına basarsanız, üç yeni şarkıyı oyun sırasında dinleyebilirsiniz: R1, Üçgen, R1, L1 Daire, X, R2 L2, Sağ tuşlarına basarsanız da bir dördüncü şarkı açılır.

Free Modu

Bölüm Şifreleri

01 - efclfcgkj

02 - ifclfcckj

03 - mflfcfckj

04 - afclfcckj

05 - fhclfcgkj

06 - flclfccl

07 - fpclfiocjl

08 - fdclfiocjl

09 - klclfcgji

10 - ofclfccl

11 - cfclfcioj

12 - gflfcfckj

13 - ffclfigccj

14 - fjclficccj

15 - fnclfiocjj



Şifre olarak HANO _BKO girin.

Zaskar olarak oynamak için

Load/Save ekranında EFKFKHCKJ şifresini girin.

Pantera olarak oynamak için

Load/Save ekranında KFKFKFOEKJ şifresini girin.

Gorilla olarak oynamak için

SAVAGEAPES şifresini girin.

Alien olarak oynamak için

XFIFTYONEX şifresini girin.

Balık olarak oynamak için

FINALSDFIN şifresini girin.

STS-F bisikleti için

IFKFKFKGKJ şifresini girin.

ONLINE GAMING

Bu ay Online Gaming köşemizde Türkiye'deki internet altyapısında güvenli ve hızlı bir şekilde oyun oynayabileceğiniz oyun sunucularını inceledik.

Yepyeni Level 'da yeni bir Online Gaming köşesinden merhaba! Girdiğimiz bin yılın başlarında oyun firmaları da bombalarını patlatmak üzere er, bizde yakında bunlardan nasibimizi alacağız, hele artık yeni oyunların multi player destekli çıkmayacağı ve bunların büyük bir çoğunluğu içinde oyun sunucuları açılacağı ni hesaplarsak geriye tek bir sorunumuz kalacak, bu oyun sunucusunun yavaş yavaş arttığı kemizde de açılması ve sadece sınırlı bir kaç oyun yerine yurtdışında olduğu gibi her türden oyuna destek vermeleri konusu. Bunun da zamana istesinden geleceğinin ve bizimde sizden OLG konusunda daha geniş ufuklarda yolculuklara çıkartabileceğimizden ni niyorum.

Bu ay ve yerimiz yetmezse gelecek ay Quake III Arena için Türkiye'de ilk ve en geniş çaplı Full Featured Multiplayer Guide vereceğiz, yani Q3A için daha önce tecrübeniz olmasa da tam olarak multiplayer nasıldığını oynayıp, yabancı oyun sunucularına nasıl bağlanılır, neler gereklidir, ülkemizdeki sunucu arda neler yapılabiliyor kendinizi nasıl basit bir sunucu açabilirsiniz, diğer arkadaşlarınız size nasıl bağlanabilir, halihazırda bazı oyun modları nasıl yüklenir, nereden temin ediliyor vb. diğer alakalı konularla beraber, bu işlemlerde size yardımcı olacak bazı yardımcı programları ve İnternet Web sayfalarını tanıtacağım. Q3A ana konusu ile birlikte olarak OLG bir bütün olduğundan ve oyun aralarında birbirinden tam olarak ayıramayacağımızdan za-

man zaman eskilere dönmemiz de gerekebilir, örneğin nostalji olması açısından Q1 ve Q2 haritaları ve modları veya skin vb. materyaller Q3'e uyarlanmış olabilir, karşımıza çıktıkça değineceğiz.

Başlamadan önce bir konunun altını tekrar çizmek istiyorum. Korsan oyun piyasasının hakim olduğu ülkemizde ne yazık ki halen \$30-\$40 civarlarında yasal olarak satılan oyunların kötü ve eksik kopyalarının, 2 milyon TL civarına satılması bu işin tek tarafı, karşılığı olmadığına tartışmasız kanıtı, fakat artık bu durum pek OLG dünyasında işlemyecek gibi çünkü son çıkan bazı multiplayer destekli oyunların (buna Q3A'da dahil) ancak orijinal olması durumunda oyun sunucularında oynayabiliyorlarsunuz. Kısacası elinizdeki oyunun orijinal olmasına dikkat edin aksi takdirde hiçbir şahıs başınıza ne geleceğini kestiremez, burada verilen ipuçları bağlantı şekilleri vs. çalışmayabilir ve bizde bu konuda hiçbir sorumluluk kabul etmiyoruz halıye. Şimdi elim sadede ve ilk önce ayarlardan başlayarak konuyu günışığına kavuşturmaya.

AYARLAR

DEDICATED SERVER NEDİR?

Dedicated Server, diğer oyuncuların sunucusu olarak ayarlanan bilgisayarına bağlanmalarını sağlayan küçük bir programdır. Bu şekilde sunucu olarak seçilen makinenin yöneticisi (siz veya arkadaşınız olabilir) oyun ile ilgili detaylı ayarlar yapabilir. Örneğin oynayacak haritaların sıralarını belirler, nesnelerin Respawn ve oyunun zamanlamaları, silahlar vb. çeşitli ayarları onun hekimiyetindedir. Fakat D.S. yapılmış bilgisayarın sahibi, eğer sadece D.S. çalışıyorsa kendi makinesinde oyun oynayamaz, yani sunucu sadece oyunu çalıştırmak için görevlidir, aynı zamanda oyun oynayamazsınız. Başlatmak içinse ilk önce D.S. ayarları yapılmalı sonra kendin sunucusuna Q3A'yı

çalıştırarak bağlanmalı ve bu şekilde oynamadır.

Acemiler için, oyun içinde Server Setup menüsünden Multiplayer Game ve oradan Create'i seçin. Sonra oynayacağınız platforma göre LAN veya İnternet seçeneklerinden birini seçin. Burada da oyun ayarlarını kolaylıkla istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

Kaydettiğiniz bu ayarları her seferinde tekrar yapmamak için oyunu aşağıdaki komut ile yükleyebilirsiniz.

```
quake3.exe +set dedicated 2 +exec server.cfg
```

+set dedicated 2'nin anlamı bilgisayar D.S. olarak ayarlamak içindir. İnternet için 2 LAN için 1 kullanılır.

+exec server.cfg ise daha önce ayarladığınız sunucu ayar dosyasını yükler.

Aşağıda bulunan örnek server.cfg dosyası ayarlarını deneyebilirsiniz.

```
g_gametype 0
sv_maxclients 16
g_warmup 10
set map "map q3test2;set nextmap vstr map2"
set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map3"
set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1"
vstr map1
```

Anlamları...

g_gametype 0 : Sunucuda klasik Deathmatch olan "Free for All" modunda oyun oynanmasını sağlar. 0 ops yönü yerine 1 yazarsanız Tournament modunda (1on1), 2 yazarsanız Teamplay Deathmatch modunda oynarsınız.

sv_maxclients 16 : Sunucuda en fazla 16 oyuncunun bağlanabileceğini söyler (16 yerine istediğiniz miktarı girebilirsiniz).

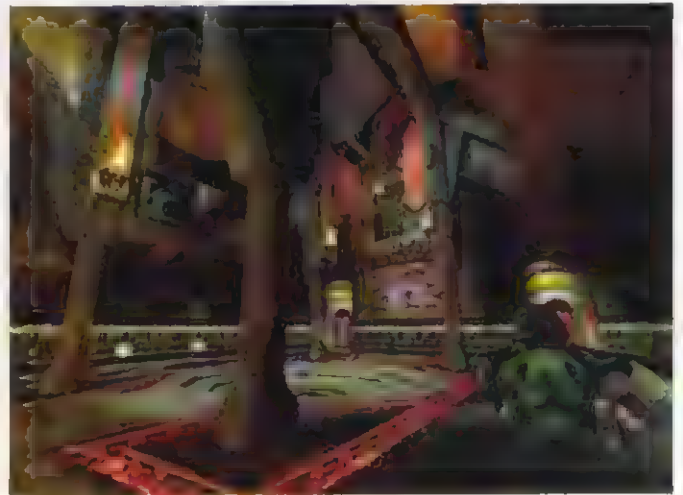
g_warmup 10 : Oyuncuların oyuna başlamadan önce ısınmalarını sağlar. hazırık süresi, örnekte 10 sn. süresince oyuncular stand by'de bekler, hareket ederler.

set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map2" : İlk harita olarak "q3test2.bsp" belirler.

set map3 "map q3test2;set nextmap vstr map3" : İkinci harita olarak "q3test2.bsp" belirler.

set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1" : Üçüncü harita olarak "q3tourney.bsp" belirler. vstr map1 : Sunucunun bu haritalar sonunda tekrar ilk haritadan başlamasını sağlar.

Sunucuda Tournament Mode oynamak için gerekli haritayı "q3tourney.bsp" aşağıdaki şekilde ayarlıyoruz.



quake3.exe +set dedicated 2 +set zone tournaments +set g_gametype 1 +map q3tournament

+set zone tournaments

Oyun kurallarını Tournament moduna ayarlar

+map q3tournament Q3Tourney haritasını yükler

İleri düzey sunucu ayarları

sv_MaxRate

Eğer sunucu üzerindeki bağlantıların bant genişliğini sınırlamak istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz, eğer bant genişliği sorunu yoksa varsayılan değeri 0 olacaktır

sv_PrivatePassword

Oyuncuların sunucuya istediğiniz bir şifre ile bağlanmasını sağlar bu sayede, istemediğiniz kişiler bağlanamaz. Aşağıdaki komutla beraber kullanımalıdır

sv_PrivateClients

Yukarıdaki şifreleme komutu ile korunan sunucuya bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler. Eğer sunucunuz sadece şifreli olacaksa sv_MaxClients 0 ve sv_PrivateClients 5 (değiştirilebilir, örneğin max 5 kişi, yapmalısınız)

sv_ReconnectLimit: Oyuncunun en fazla yapabileceği reconnect sayısını belirler

sv_AllowDownload: Eğer 1 yapılırsa oyuncu ar sunucuya bağlandıklarında kendilerinde olmayan dataları otomatik indirebilirler

g_SynchronousClients 1 yapılırsa oyuncular demo alabilir ama bu sunucunun yavaşlamasına neden olur.

sv_timeout: Oyuncunun kopma vb. gibi durumlarında sunucu tarafından maksimum tutulma süresi (sanayi olarak)

Öncelikle Bilmeniz Gerekenler

Bilmeniz gereken şey, konsol satırına gerekli komutları yazarak stediğiniz türde bir oyun başlatıp, açık olan bir oyuna dahil olabilirsiniz. Bu bakımdan, Quake 3 oynamak için bilmeniz gereken komut satırlarını aşağıda sıraladık

Yeni bir sunucu açmak: Bir net

work oyunu başlatmak için ana menüden Start Network Game'i seçin ve daha sonra, LAN veya Internet olarak oynayacağınız platformu belirlen. İkinci ekranda bulunan opsiyonlardan,

start: Geçerli ayarlar ile oyunu başlatır

Map: Harita listesinin bulunduğu Quake3/Baseq3/Maps dizini ne erişimi sağlar

Dedicated: Dedicated LAN veya Dedicated Internet şeklinde ayarlamanızı sağlar

Timeout: Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Fraglimit'e ulaşmadığı taktirde

de tuşuna (~) basarak konsolu aşağı indirir

connect xxx.xxx.xxx.xxx (IP numarası) yazarak bağlantıya geçebilirsiniz

Diğer bir yöntem ise sunucu tarayıcı dediğimiz özel yazılım ve programları bunlarla ilgili detaylı bilgi ve tanıtımını yakında vereceğiz

Yeni bir Deathmatch Sunucusu açmak için Quake ve Quake II ile hemen hemen aynı şekilde açılıyor, tek farkı sunucu sahibine Free For All Deathmatch game veya Team Deathmatch game



(şayet belirtilmişse) zaman sınırı nedeniyle biter

frag limit: Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Timeout'a ulaşmadığı taktirde (şayet belirtilmişse) frag (vuruş sayısı) sınırı nedeniyle biter.

Max Players: Oyunda bulunabilecek en fazla oyuncu sayısını belirler

Hostname: Sunucunuza vereceğiniz isimdir

Açık bir Multiplayer oyuna katılmak için Multiplayer oyuna katılmak için birkaç yöntem vardır. Bunlardan birisi manuel olarak bağlantı sağlamak. Bu yöntemle bağlanmak istediğiniz Quake 3 Arena sunucusunun veya başka bir arkadaşınızın açmış olduğu sunucunun IP adresini girerek doğrudan bağlantı sağlayabilirsiniz. Q3A'yı çalıştırın ve til

açabiliyor.

quake3.exe +set g_gametype 0 +map q3tournament

Takım oyununa girmek: Takım oyununu farklı oyuncuların karşılıklı takım ar kurarak maç yapmaktır. Bir takım kurmak için önce sunucu sahibi, sunucuyu başlatıp teamflags 1 yazmalıdır.

Diğer takım oyuncuları aşağıdaki gibi komutları yazarak stedikler takıma katılabilirler

team red - kırmızı takıma katılır

team free - serbest takıma katılır

team blue - mavi takıma katılır

team spectator - spectator (izleyici) olur

F1 tuşuna basarak skor tablo-

su görüntülenebilir. Skorunuz rakip takımından birisini vurduğunuzda +1 artar, kendi takımınızdan birisini vurduğunuzda ise -1 azalacaktır

Diğer oyuncularla konuşmak için: T tuşuna basıp mesajınızı yazarak Enter tuşuna basmalısınız, konsolu indirip (~) direk buraya da yazabilirsiniz.

Oyun Sunucularının Durumu

Ülkemizdeki oyun sunucularının durumunu Türk Quake II camiasında bilenen isimlere sorduk ve fikirlerini ağız bakalım kim neler demiş bu konu hakkında.

Level: Ülkemizdeki Multiplayer oyun piyasasının geleceğini nasıl değerlendiriyorsunuz? Sizce neler yapılmalı, neler eksik ve mevcut oyun sunucularından memnun musunuz?

Woodoo [BYS]: Gelecekte umarım herşey daha iyi olacak. İSS'lerin yapabileceği çok fazla birşey yok bu konuda yeterince özen gösterdiklerini biliyorum şu an için, ama ülkemizdeki internet ile ilgili sorunlardan o taraf da payını alıyor.

Bue NRK: Daha fazla ilgiye ve yatırıma ihtiyaç olduğunu düşünüyorum. İnternet üzerinde oyunun gelişmesi için daha hızlı bağlantılara ve daha kaliteli sunuculara ihtiyaç var. Sosyal yaşamda ise özellikle kafelerin konuya daha fazla önem vermesi gerekiyor ancak bugüne kadar yeterli ilginin gösterilmediği bir gerçek. Ben bu konuda uzun bir süredir büyük bir potansiyele in toplandığını biliyorum ve yakını bir süre içinde daha çok ilginin gösterileceğini umut ediyorum.

İspicakho: Oyun sunucularımızdaki zihniyet komple değiştirilmeli. Hiçbir kritere dayanmıyor. Mesela server'in kendi şifresiyle giriyorum lag var başka bir accountla 130 ping civarı. Yani bence bu şekilde fazla uzağa gidemeyiz. Cavalier[N/A] OLG konuşun

212.133.133.196 bu numara-
lardan enşim sağlayabilirsiniz
Kendini bizzat oynadığınız Quake
II sunucuları

**212.133.133.195:27910,
29000 ve 30000** portlarından
çok iyi sonuç alabilirsiniz. Bu sunu-
cular şu anda test aşamasında
ama ben bir eksikliği göremi-
dim, bu sunucuları kuran ve ilgi-

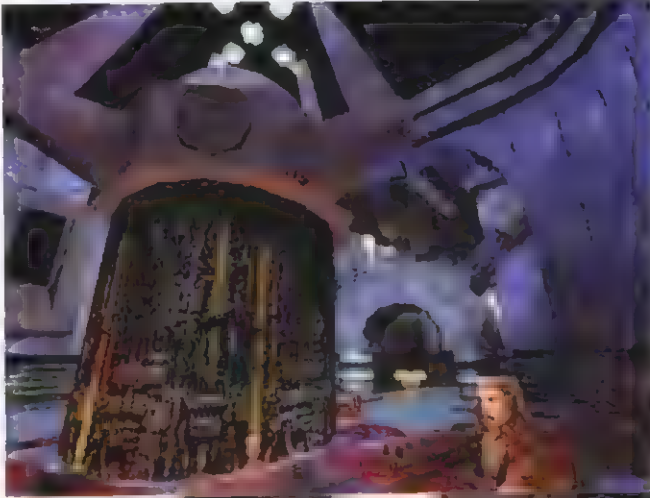
Quake III Arena v1.09 Server

212. 74.176.17 - quake3.antinkun-
tin.com - Port 2796 16 Player Death-
match

Quake III Arena v1.08 Server

212. 74.176. 7 - quake3.antinkun-
tin.com - Port 27962 6 Player Team De-
athmatch

Quake III Arena RELEASE Server



en arkadaşlara teşekkür eden-
dim. Aktıkları Stars Edge Tribes su-
nucularına ise

212.133.133.196:28001 ad-
resinden girebilirsiniz

Ve son olarak Quake III Arena
Test Sunucusu adresi

212.133.133.195:27960.

Antinkuntin simli yeni bir su-
nucuda şu portları kullanı-
yor

Quake III Arena v1.08 Server

212. 74. 76.17 - quake3.antinkun-
tin.com - Port 27960 16 Player Death-
match

Henüz oyunu oynayabilenlerin sayısı
kısıtlı olduğu için geçici olarak kapatıl-
mış. Bilgi için

quakeadmin@antinkuntin.com adre-
sine mail atmanız söyleniyor

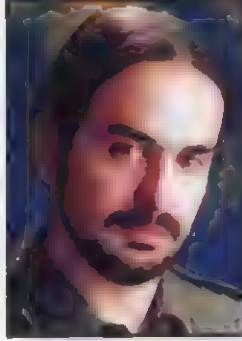
Evet gelecek ay sırada bunlar
için yazılmış sunucu tarayıcıları
ve öze OLG'Steer tanıtım arı-
var. Oyunları orijinal satın al-
maya bizi ve köşemizi takip et-
meye bol frag yapmaya can
kürmeye ve soğuklardan usutup
hasta olmamaya çalışın

Kagan Unaldi



Yola çıkarken...

Artık sizlerle tanışma vaktimiz geldi. Ben Level'in yeni Yayın Koordinatörü Tuğбек Ölek. Ancak yayın koordinatörlüğünün ötesinde sizlerin donanım sayfalarını da hazırlamak benim görevim. Bundan sonra donanım a ilgili her türlü konuda birlikte olacağız. Aslında bu beraberliğim zik ay aşkın bir süre önce başladı. Bu ilk aydır Level'in yeni çehresini oluşturmak için bütün ekpsık bir çalışma temposu içindeydik. Daha önce karşılaşmamamızın sebebi bu olsa gerek. Bundan sonra sık sık karşılaşacağız sizlerle. Ben her ay burada ve 21 sayfa ötedekideğer koşemizde bulabilirsiniz.



Tuğбек Ölek

Level kadrosuna dahil olmamın ardından Sinan'a ilginç bir diyalog yasadık. Zaten hep bugüne kadar Level içindeki donanım bölümünün pek de yeterli olmadığını düşünürdüm. Büyük eksiklik. Bunu Sinan'a

Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip, mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. ■

söyledim: "Bu Donanım'a bir el atalım bak böyle olmuyor". O da "hesi var k" dedi. Ben de "yetersiz" dedim. O da "iyi yap o zaman" dedi. İşte böylece Donanım'ı benim hazırlamama karar vermiş olduk.

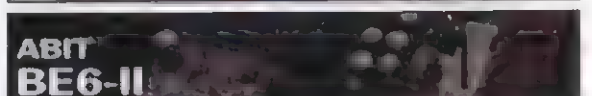
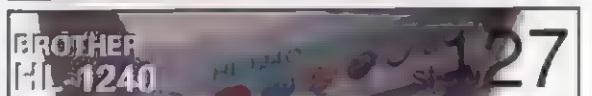
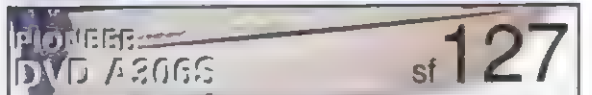
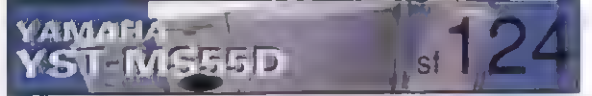
Donanım mühim elbette. Sonuçta donanım olmazsa oyun da yok dedim mi? Üstelik dertli işte. Ama artık tasanmaya gerek yok. Çünkü bundan sonra hep yanınızda olacağım. Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. Yorucu bir iş ama ne yapalım dayanmaz artık. Şimdi için zden "Adama bak sen yüzü donanım deryası içinde bir de dayanmaz faan de" diyenler olabilir. Haklılar benim yaptığım a enen şmarlık. Ama olsun içimden öyle geldi.

Bu yazıya başlamadan önce kendimi alabildiğince kıyordum. Yeni bir dergi yeni bir okur. Hem sevimli olmak gerekiyor hem de saygılı. Sonuçta kendini kabul ettirmek zorunda hissediyor insan. Sonra dedim ki "niye kısıyorum kendim?". Yani sizde insansınız bizde içerc. Sinan dedi: "o aslen centaur". Burada muhabbet etmek güzel, güzel bilgi birikim ve dertlerimiz paylaşmak varken niçin resmi takalım. Konumuz donanım diye daha ciddi bir işi yapıyoruz. Hiç değil. Bu yüzden soğuk ask suratlı ve bol teknik detaylı bir Donanım yerine sıcak, pratik bilgilerle dolu, okurken sıkı olmayacak nice bir donanım hazırlamaya çalışacağım.

Bu ay gelecek ay ardan farklı olarak hemen heps ödül almaya hakeden çok iyi ürünlerle dolu bir Donanımımız var.

Neyse daha fazla söz gerek yok. İşimize bakalım.

Ayın Ürünleri



LEVEL Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödölsüz bırakmayacağız.

LEVEL Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Ekonomi

Ekonomi ödölümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Nasıl Test Ettik?

Nasıl Değerlendirdik?

Level donanım testlerinin sırrını açıklıyor! Böylece hem kendi sisteminizi, hem de incelemelerimizi daha iyi değerlendirebileceksiniz.

Level'in Donanımını baştan aşağı yeniledik ve daha iyi incelemeler için yeni bir test sistemi kurduk. Bundan sonra test merkezimizde sizler için bütün ürünler objektif ve detaylı testlerden geçirebileceğiz. Bundan sonraki incelemelerimizde daha farklı bir sistem uygulayacağımız için bu sayımızda test sistemimizi ve değerlendirmelerimizi nasıl yaptığımızı açıklamayı uygun gördük. Böylece incelemelerimizi okurken neyi ne için yazdığımızı çok daha iyi görebileceksiniz.

Ayrıca yazının sonundaki söz-lük de bu yazıda kullandığımız yabancı terimlerin karşılıklarını bulacaksınız. Bu terimleri incelemelerimizde de sık sık geçeceğiz. Şimdi tek tek hangi ürünler nasıl test edildiğini nasıl değerlendirdiğimizi görelim.

EKRAN KARTLARI

Test sistemimizin en ağırlıklı konusu elbette ekran kartları. O ancak bunun en önemli sebebi ekran kartlarının 3D performansını değerlendiren titiz bir benchmark çalışması yapmak zorunda olmamız. Böylece her kartın performansını tek tek görmeye şansımız olacak. Ekran kartlarının ne kadar hızlı geliştiğini ve teknolojik özelliklerinin ne kadar kapsamlı hale geldiğini düşününce ekran kartı testlerinde ne kadar dikkatli olunması gerektiği çok daha fazla anlaşılabilir.

Test Sistemi

Ekran kartı testlerimize iki ayrı test sistemi kullandık. Bunlardan birini Intel Pentium III işlemcili diğer ise AMD Athlon işlemcili. Böylece her kartın Pentium ve Athlonlardaki performansını ayrı ayrı görebildiğimiz gibi iki işlemcinin performans farklarını da ortaya çıkarabileceğiz. Her iki işlemcimizde 500MHz hızında. Ayrıca testlerimiz arasında Pentium'un SSE ve



Athlon'un 3DNow! Komut setlerini aktif halde tutuyoruz.

Test sistemimizin anakartlarını seçerken her kisinin de kendi içinde en iyisi olmasını hedefledik. Pentium işlemcimiz için Inter'in yeni 820 çipsetli anakartını (camino) kullanmak istemedik. Çünkü bu çipset kullanan anakartlar tam anlamıyla oturmuş gözüküyorlar. Bu yüzden piyasadaki en iyi BX çipsetli anakart olan ABIT BE6-2'yi tercih ettik. AMD işlemcimiz için ise Asus'un K7 M anakartını kullanmayı uygun bulduk. Zaten şu an AMD işlemciler için başka bir alternatif düşünmek pek mümkün değil.

Bu iki ayrı test sisteminin diğer özelliklerin birbirini aynı. Her ikisi de 128MB 8ns'lik RAM'e sahip Hard-disk olarak Quantum Fireball IX' tercih ettik. Ancak hard-diskimiz Ultra DMA-66 olarak değil Ultra DMA-33 olarak çalıştırma yapıldı. Aynı zamanda bu

Benchmarklar

Ekran kartı testlerimizde üç ayrı benchmark kullandık. Bunlar Quake I, Quake III ve 3DMark2000. Her üç benchmarkımızın ortak özelliği sistemi gerçekten zorlamaları. Zaten Quake'ler de OpenGL için en iyi benchmark platformu olmuştur. Hem Quake II, hem de Quake III'u kullanmamızın sebebi bu iki oyunun iki farklı donemi temsil etmeleridir. Quake II geçen iki sene içinde oyunda en çok kullanılan 3D grafik motoruydu. Half Life, Heretic 2 gibi oldukça iyi oyunlarda bu motor kullanılmıştı. Quake III ise yeni nesil 3D motorları temsil ediyor. Quake III'ün bizim için en önemli özelliği yeni nVidia GeForce ve S3 Savage 2000'lerde bulunan Transform ve Lightning Pipeline'ini desteklemesi. Böylece yazılım desteği ile GPU sahibi işlemcilerin standart 3D hızlandırıcılara karşı nasıl bir üstünlük getirebildi-

ğini göreceğiz. Tam tersi olarak Quake I'de Transform ve Lightning desteği olmayan oyunlarda performans farklarını görmemizi sağlayacak. Quake 2'nin skorları daha eski oyunlardaki performans gösterirken Quake 3 benchmarklarımızdan aldığımız skorlar yakında piyasaya çıkacak olan oyunlardaki performansını görmemizi sağlayacak.

Ekran kartı testlerinde kullandığımız diğer bir benchmark olan 3DMark2000 ise kesinlikle oyuncular için üretilmiş benchmarklar içinde geçmiş en iyisi. Direct3D performansını ölçen 3DMark2000 bu yıl içinde çıkarak ortalığı karıştırmaya beklenen Max Payne oyununun Max-FX simülasyonu kullanıyor. 3DMark2000 diğer benchmarkların tersine bize Framerate, Texture Rendering, Bump Mapping gibi 22 tane özelliği skor almamızı da sağlıyor. Ancak benchmark skorlarını verdiğimiz



Testlerimizin daha sağlıklı olabilmesi için Titan'ın güçlü soğutucularını kullandık.

kutularda

tüm bu skorları vermeyeceğiz. Aksi takdirde hem bütün bir sayfayı benchmark skoru doldurmuş oluruz hem de bu sayısal kağıtların işe yarar olanları bulmak çok daha zor olur. 3D Mark 2000 Direct 3D performansı için bize yeterli sonucu verdiğinden bu API'yi kullanmak başka bir benchmark kullanmaya gerek görmedik.

Bütün benchmarkları yeni kurulumla aynı Windows 98 Second Edition'da yapıyoruz ve sistem ses kartı, network kartı gibi bileşenler kurulmayacak. Bu yüzden bizim skorlarımız sizin aynı konfigürasyonda evinizde alacağınızdan biraz daha yüksek olabilir. Testlerimizde DirectX 7.0'i kullanacağız. Ancak burada DirectX'in yeni versiyonları çok sıkı test sistemimize dahil olacaklar.

Değerlendirme

Ekran kartlarını değerlendirirken ilk konuya ağırlık verdik. Birinci 3D performansı diğer teknolojik özellikler. Bu geçtiğimiz sene çokça tartışılan "Hız mı, görüntü kalitesi mi?" sorusuna denk düşüyor. Tüm teknolojik yenilikleri destekleyen ancak bunları oynatabilir kare oranına dokemeyen kartlarda, hiç bir teknolojik özellik getirmeden salt yüksek kare oranları veren kartlarda bizim tercihimiz olmayacak. Yani her karttan hem tüm teknolojik özelliklere sa-

hip olmasın hem de yüksek kare oranlarını bekleyeceğiz.

Her kartın hızını benchmark kutularında ra-

hatça göreceksiniz. Teknolojik özelliklere ise yazımız içinde değineceğiz.

SES KARTLARI

Ses kartları pek çok donanımda olduğu gibi benchmark yapılmayan, daha doğrusu benchmarkları çok fazla bir anlam ifade etmeyen parçalar. Bu yüzden ses kartlarında her özelliğinden denemek, uyumsuzluk sorunu olup olmadığını test etmek ve ses kalitesini kontrol etmek ondan geliyor.

Test Sistemi

Ses kartlarında kullandığımız test sistemi ekran kartları ile hemen hemen aynı. Tüm ses kartlarını Pentium ve Athlon işlemcilerle aynı aynı test ederek herhangi bir uyumsuzluk sorunu olup olmadığını inceleyeceğiz. Ses kartlarının kalitesini daha iyi görebilmek için onları şu an piyasada bulunan en iyi multimedya hoparlör sistemi olan Cambridge Sound Works Desktop Theater DT12500 ile test edeceğiz. Böylece hem 4 hoparlör hem de Dolby Digital yeteneklerini görmüş olacağız.

Değerlendirme

Ses kartlarını oyun ve müzik olarak aynı aynı test edeceğiz. Oyun testlerinde pozisyonel ses standartlarının hemen hemen tümünü destekleyen yazılımlar kul-

lanacağız. A3D desteği için özellikle Quake III ve EAX desteği için Half-Life'i kullanacağız. Bunun dışında Urban Chaos, Descent 3 gibi pozisyonel ses standartlarını destekleyen diğer oyunlarda testimize dahil olacak.

Müzik kalitesini test ederken Windows'un kendi CD Player'i ile müzik CD'lerini ve Winamp kullanarak MP3'leri dinleyeceğiz. Ayrıca ses kartının kendi yazılımının ne kadar başarılı olduğu da değerlendirilecek.

Monitör

Monitörler sanırım aksine test olduğu kadar zeki ve kolay olan ürünler. Çünkü monitörlerde değerlendirme ve karşılaştırmalar da kullanılabilecek pek çok beşerin özelliği var. Elbette bu özellikler monitörün boyutlarına göre değiştiğinden tüm monitörleri kendi grupları içinde inceleyeceğiz. Yani 17" bir monitörü incelerken onu yine 17" monitörlerle kıyaslayacağız. Testimizde 15" ve yukarısındaki monitörler yer alacak. Ancak ağırlık 17" ler üzerinde olacak. Ev kullanımı için şu an pek tercih edilmese de TFT monitörler de inceleyeceğiz.

Değerlendirme

Monitör testlerinde en büyük yardımcımız yüzlerce test semasına sahip olan DisplayMate Pro. Bu program monitörleri farklı özellikler ni test etmemizi sağlıyor. Grafiklere sahip. Böylece monitörün renk yeteneği, ekran yüzeyindeki parazitlenmeleri, geometri, odaklama gibi pek çok özelliğini net olarak değerlendirebiliyoruz. Monitörler için oldukça hayati diğer bir özellik olan nokta birleşimi içinse Klein firmasının özel olarak ürettiği Convergence Gauge'yi kullanacağız. Bu optik cihaz monitördeki birbirinden bağımsız olan kırmızı, yeşil ve mavi ışık kaynaklarının ne denli üst üste oturduğunu gösteriyor. Eğer bu üç kaynak da sapma olursa bu monitörün kalitesizliği gösteriyor.

Monitörlerde oldukça kolay değerlendirilebilen diğer bir özellik ise ekran geometrisi ve anti-glare tabakası. Monitörler karesel, silindirik ve tam düz olarak üçe ayrılıyor. Ancak karesel ve silindirik monitörlerin yüzeylerindeki eğim oranları monitörün temel özelliklerinden biri. Bu özellik ekrandaki

geometrik bozulma ve rahatsız edici yansımaların oluşmasını belirliyor. Anti-glare tabakasını değerlendirirken de yansıma oranı ne kadar eğilimliğini ve renklerin canlılığının bozulup bozulmadığına bakacağız.

CD ve DVD-ROM Sürücüsü

CD ve DVD-ROM sürücüler de benchmark ile inceleyeceğimiz ürünler arasında. CD-ROM sürücüsü benchmarkları için CD-Tach, DVD-ROM sürücüsü benchmarkları içinse DVD-Tach programlarını kullanacağız. CD-Tach ve DVD-Tach bir benchmark programı ile bu programın testleri gerçek eşitrebilmesi için gereken bir CD ve DVD'den oluşuyor. Her iki program da sürücülerin max ve min veri okuma hızları, rasgele ve sıralı erişim süresi, CPU kullanımı gibi pek çok yondan oluşuyor.

Her iki test de yeni kurulumla bir Windows 98 Second Edition üzerinde ve diğer bileşenlerin hiç biri yüklenmemiş halde yapaca-



ğz. Bizim için önemli olan oyun ve multimedya CD'lerinde performans olduğu için sistemimizi minimum cache'e göre ayarlayacağız.

CD ve DVD-ROM Sürücülerdeki tek kriterimiz performans olmayacak elbette. Bu tip cihazlar için ayrıca ergonomi değerlendirmesi de yapacağız. CD ve DVD-ROM'larda ki ergonomide dikkate alacağımız özellikler kullanım kolaylığı, yeni takılan bir CD'nin tanımlama süresi ve cihazın ürettiği gürültünün miktarı.

Modem

Kuşkusuz test edilmesi en zor ürünler modemler. Çünkü modemlerin performansı kullanılan telefon hatlarına ve bağlanan SP'ye göre değişiyor. Üstelik bu değişim günden güne, saatte bile fark edebiliyor. Farklı modemleri aynı şartlardaki geçecek kullanıcı testlerine alamadığımız



Sözlük

çer sayışa verileceği ya da bir test gerçekleştirilmek için bir ayar. Bu yüzden modemlerin bir ekleme yapıldı önceki çalışmamızda kurulum kolaylığı ve modemin tekniği özel kriterlere bakıyoruz. Modemler kurulum sırasında en çok sorun çıkarıncılarla çalışıyor. Çoğunlukla önem verdiğimiz testlerden birisi bu. Bunun için tüm bileşenleri, fakemizi, SB COM ve PPI portları, dolayısıyla en az bir SA kartı bulunur. Aynı zamanda 98'e (Second Edition) (değiştirilebilir) kurulum sırasında sorun yaratmayacak bir şekilde.

Modernleri in yapadigimiz
kinc test se genel kulan m zeri
ne. Modern k n n f t b a y u n c a
fark i S P E r i l e k i n a r a k j e t e
k u a n i m d e k i p e r f o r m a n s i n v e s o
r u n c k r i p
c i k a r m
d i g i n d e
g e r i l e n d i r e
c e g z

Hopar-
lör

Testləri eyni cəmiyyətə
de zor olan bir qrupa dəhşətli
lər. Testləri zor qarşıfəstə kə
sələnməməyə bir qrupa
bir neçə. Çünki həqiqət testlərin
gətirənlərdir. Bir də həqiqətin
maksimumuna kəşf edə bələd
qır bələd. Ancaq ən bələd kə
lərmiz bu də.

Hoparlörlerde bizim için en önemli bir ses kalitesi, Ses kalitesinin birkaç kriteri var. Birincisi hoparlörün ürettiği ses frekansı aralığı. Ses frekansı aralığı olan hoparlörler bir aralıkta sesleri sesler saçarak çıkartarak dinleyenlerden bu önem bir kısmına ses kalitesindeki diğer kriterlere hoparlör kasesinin ne kadar iyi ürettiği. Sesin duyulabilir gücüne kendin belir eden bir ölçü. Ses kalitesinin tasarımı ve kalitesi. Ses kalitesindeki başka bir kriterimiz de bitti ki sesin güzeliği. Yani temiz, doğru tonları ve parlatılmış bir ses. Bu da sağda sola hoparlörün kendisinin kabarması ve devreleri ürettiği kalitesi ve tonu anlam.

Ses kalitesinden sonra bizim için önemli olan hoparlörün çeşidi. Oyunculara yönelik doğru hoparlörler gerçek dört yarı hoparlöre sahip olmalı. Yan kısımların grüne ve ayrı ayrı ön ve arka

mparare sulu' ulanar. Gün-
müz nepar' terinde zirk skö-
rastlanah ses reproduksiyon-
lar zirk' anemil. Bu zirk' ge-
nerde 3D ses a. Sato and Sound
çatık' eniyot.

Tüm bu öze karış doğrudan doğruya test edilebilirlik için tüm ses kartlarını Creative SB ve FLayer ile test ediyoruz. Testlerde kulaklıca değil müzisyenler ve müzik programları ile ses kartı testiyle kulakla çıkarılmaz ya.

GENEL DEĞERLENDİRMELER

Yükenda çıkıladıq mız turu de
gerendimneer urunlere nze
mık. Bı rıan ınsında tım
urunler ün qeıerf ıen gen-
kriteremıze va ıı ıı a rı bı
da paket ıerıq geııııı. rarı

1. **İnşaat**
 2. **Yatırım**
 3. **Ekspertiz**
 4. **Yerleşim**
 5. **Yatırım**
 6. **Ekspertiz**
 7. **Yatırım**
 8. **Ekspertiz**
 9. **Yatırım**
 10. **Ekspertiz**

kan briketleri
İnşaatçıların elbette inşaatları için
iç içledikleri. Elbette çim ve çak-
mazın altında bu kadar da gere-
medikmiş bir katın ve ya CD de
bize kazıma için yeter. Bunun yet-
mi de pakete bir kile gelince
arabaların fiyatını düşüyor ancak
de ne de kilitliyor.

Değer endeksi elde hayat
önemi, para ve mülakatın
en çok özen gösterdiği, nız ka
rara bette. Örneğin fiyat. Aralık
fiyatı konusunda çok tutucu ol
mazlar. Güz Yarıtlarım için ara
nır. Güçleri stam tartılar göre pa
la. Ekim, 1. Aralık değ fiyatın
takip etmişler. Örneğin planda
ce. 18.

Yazın bu noktasını kadın-
derene ere sabitlerinden dolayı te-
sekkür ediyiz. Söz bu idan
sonra çok önemli bir konuyu ma-
daca ilgili konuyu ve sayfa
zaten yazdığım. Ama bu akke-
maer sayfa nile yazın spotun-
ca da derindim gibi ben ince-
ermelerin z hem de ke di sto-
minizi cana yu de girer direble
seksiniz. Her yazınızda baz
küçük ip çeniyen bir alan dir-
keni relere bakatı çekiyor ki-
çü konusundaki fikir verebilir.
Her neyse artık yazın olujunur-
za göre incelemelere geçebiliriz.



Benchmark:

Belli tür bir ürünün performansını ölçmeye yarayan özel programlar.

3D Crafik Motoru:

Oyunlarda ki grafiklerin 3D olarak çizilmesini sağlayan, oyunun içine yerleştirilmiş özel bir program.

Transform ve Lightning:

Transformasyonun yapıldığı sahne tasarımlarının üçüncü boyutu hesaplamalarının yapılması, Lighting ile ışık ve gölge hesaplamalarının yapılması anlamına geliyor. Bu ile ilgili 3D oyunlarda ki gelişmelerin olusturulmasında ki dört ana basamaktan ikisi. Daha önce ilerde tarahından yapılan bu işlemler GPU'lar ile birlikte ekran kartı tarafından yapılacak.

API:

EAX, DirectX gibi API'ler olmasaydı her bir yazılım tek tek piyasadaki tüm donanımlara uyacak şekilde yazılmak zorunda olacaktı.

GPU:

Grafik İşlemci Birimi olarak Türkçe'ye çevirebileceğimiz GPU Transform ve Lighting işlemlerini de kendi yapabiden yeni nesil grafik çözümlerine verdik.

Athlon:

AMD'nin Pentium III'lere rakip olarak piyasaya sürdüğü yeni işlemci ailesi.

SSE:

Pentium III'lar da bulunun ve mantık olarak MMX'e benzeyen komut seti. SSE sayesinde internet ve multimedia uygulamaları daha performanslı çalışıyor.

Dolby Digital:

Dolby firmasının sağladığı ve günümüz sinema ürünlerinin hemen hemen tümünde kullanılan ses standardı. Dolby Digital seslerin dinleyicinin gerçek çevresinden geldiği hissini yaratarak kişinin kendini gerçekten o mekânda hissetmesini sağlar.

Pozisyonel Ses:

Oyunlarda ki tüm seslerin alınması gereken yerden geldiği hissine varılan ses standartlarının genel ismi. Dört hoparlör kullanılarak üretilen bu seslerde oynadığınız kurdüklerin arkasında kalan ses kaynaklarımızın sesleri artık hoparlörlere, örnekteki ses kaynaklarımızın sesleri de ön hoparlörlere varırlar.

Anti-glare:

Monitörlerin üzerinde bulunan ve ekrana dışarı ışıkları yansıtarak yansır
 (Bakınız: 2014/2015 Yılı İstatistikleri)

Rasgele Erişim:

Rasgele erişim bir CD, DVD veya hard-disk'te oluyorsa veya yazıcı kullanan her hangi bir noktaya ortamına kas mülküne de ulaşımını gösterir.

Cache:

Herhangi bir kaynaktan gelen verilerin ek bir hafızaya alınarak tekrar gerçekleştirilme daha kolay yapılması.

73GB Hard-disk?

H



Windows 2000 Nihayet Bitti!

i



CpuWars: Episode III

The Gigahertz Menace

Abarlık mı? Hiç sanmıyorum. İşlemci savaşlarında k mucadele inanılmaz bir boyuta vardı. AMD'nin "bir zamanların fakir ama mağrur de kanis" dönüşü, bir anda rekabet de getirdi. Athlon'ları ile performans yarışında Intel'i tahından indiren AMD liderliğine keyfin sürmeye fırsat bulamadan Intel'in cevabı geldi. 750MHz Pentium III. AMD buna 800MHz'lik Athlon ile karşılık verince Intel uzun zamandır sakadığı silahı 850MHz'lik Pentium 4 Coppermine ile AMD'nin karşısına dikti. Bu noktada tahmin edebileceğiniz gibi 900MHz'lik Athlon beklenti ve kasa büyük bir sessizliğe büründü.

Şaka yaptığınız sanıyorsanız yanıyorsunuz. Çünkü olaylar tam bu sırada gelişti. Son bir kaç aydır her iki şirket de 15 günlük aralarla diğerinden 50MHz daha hızlı olan işlemciyi açıklıyor. Şimdi herkes kimin 950MHz ve

1GHz'lik versiyonu daha önce açıklayacağını tartışıyor. Gene kanıya göre AMD 1GHz'e 2000'in üçüncü çeyreğinde ulaşırken Intel bu hızı ancak dördüncü çeyrek de ulaşacak. Ama bunlar tamamen varsayımdan ibaret.

Bu işlemcilerden henüz hiçbirini görmemiş. Ama her iki şirkette bugüne kadar olduğu gibi tersine işlemcilerini açıkladıkları tarihten daha erken çıkarıyorlar. Bunun en güzel örneği 750MHz'lik Athlon. AMD rekabetin nadir sahneye ulaşması üzerine işlemciyi beklenen den iki hafta önce piyasaya sürmüştü. Halen piyasadaki en hızlı işlemci bu. Ancak Intel'in en hızlı işlemcisi olan 733MHz ile arasındaki fark çok da açık değil.

Şimdi sıradaki işlemci Pentium III 750. Bu işlemcinin Ocak ayı içinde çıkması planlanıyor. Şubat ayı çinse hem AMD hem de Intel 800MHz'lik işlemcilerini sürmeyi planlıyorlar.



VIA ve S3'ten Sıcak Temas

Yeni bir dev mi doğuyor?

Web sitelerinde S3 Ekran Kartı üretmeyecek mi? basitlik haber gördüğümüzde tam anlamıyla şok olduk. Çünkü S3 uzun süredir ekran kartı piyasasında büyük bir yabır yapıyordu. Bunun ilk ayağı Savage3D ve Savage4 çipiydi. Bu iki çip ekran kartı piyasasında uzun süredir oldukça kötü bir üne sahip olan S3 esk prestijini büyük oranda kazandı.

Daha sonra Diamond Multimedia ya'ya satın alan S3, 3dfx'in yolumdan giderek artık kendisi kartları kendisinin üreteceğini açıklamıştı. Ardından S3 Savage2000 çipini duyurdu. Kendi Transform & Lighting motoruna sahip olan çip dünyanın ikinci GPU'su olma yolunda katırlı adımlar atıyor. Geçtiğimiz ay da S3'un Savage 2000'i kullanacak tek kart olan Diamond Viper'in özel k

lerini açıklamasıyla herkes merakla bu kart beklemeye başlamıştı. Tam bu noktada S3 sayılı grafik çip üreticilerinden Number9'ü satın aldığı açıklandı.

Şimdi bu yüzden S3'un VIA'ya satılacağını düşünce tam anlamıyla şok olduk. Ama kısa sürede haberi yanlış olduğu ortaya çıktı. S3 ve VIA bir ortaklığa gidiyordu. Bu ortaklık gereği VIA, S3'un %14'ünü satın aldı. Daha

önce VIA, Cyrix'i satın alması Athlon'ları için AMD'den daha iyi bir çipset üreterek kendini kanıtlamış ve 2000 içinde Celeron'ları ile mücadele edecek x86 mimarisinde bir işlemciyi piyasaya süreceğini açıklamıştı. Kısacası her iki firma da 1999'un büyük



şirket satın almak ve iddialı ürünlerini duyurularıyla geçirdi. Şimdi işbirliğine gitmeleri, alt ve orta seviye piyasanın hem grafik hem anakart hem de işlemci dalına çok daha güçlü saldıracakları anlamına geliyor. Eğer planları gerçekleşirse kısa sürede S3&VIA ismiyle bir dev karşımızda bulacağımız oldukça açık

ELSA ErazorX

Bilgi İçin İhtiyaat: TET Telefon: (212) 256 35 32 Fiyat: 275\$ +%17KDV

GeForce'lar rakiplerinin önünde olmanın keyfini sürerken ELSA farklı tasarımı ile bir adım öne geçmeyi hedefliyor.

GeForce nVidia'nın yeni grafik canavarı. Üstelik bugüne kadar gördüğümüz diğer grafik çiplerinden oldukça farklı. Farkın temelinde GeForce'un dört ayrı pipeline'a sahip olması geliyor. Pipeline burada kullandığımız anlamıyla 3D grafiklerin oluşturulmasında geçen dört aşamayı temsil ediyor. Bu aşamalar Transform (dönüşüm), Lighting (aydınlatma), Triangle Setup (üçgen ayarları) ve Texturing (dokuların kaplanması). Bunların tam olarak işlevlerini anlatmak için burası oldukça dar. Ancak merak ediyorsanız www.nvidia.com daha ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. GeForce'ın bu dört işlemi birinden kendisi yapıyor. Daha

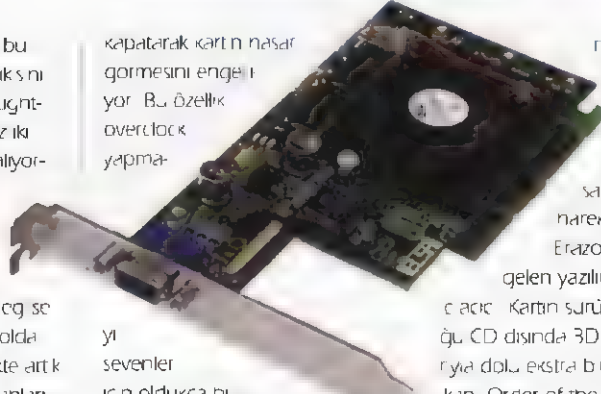
önceki grafik hızlandırıcılar bu dört işlemi sadece son ikisini yapıyor. Transform ve Lighting olarak adlandırdığımız iki aşama CPU'nun üzerine kalıyordu. Bunun sonucu da 3D grafik performansının işlemciye çok fazla bağımlı olmasıydı. Bu yüzden işlemcimiz yeterince güçlü değilse yeni ekran kartı bile yarı yolda kalıyordu. GeForce ile birlikte artık çok daha yüksek fill rate oranları ya da daha fazla poligonla sahip sahneler hazırlamak mümkün olacak. Ayrıca daha düşük işlemci ile de yüksek oyun performansı alabileceksiniz.

GeForce'un göze çarpan diğer bir özelliği ise Cube Environment Mapping. Bu özellik oyun tasarımcıların sahnelerine kolayca yansıtmaları koyabilmelerini sağlayacak. Cube Environment Mapping cisimlerin dışına bir kupa çarparak her cismin çevresinde yansımalar bu kupa yüzeyleri üzerinden hazırlıyor. GeForce'un diğer özellikleri tek bölümde iki diğer işleme bilmeyen ve trilinear filtering, mipmapping, anisotropic filtering, 32 bit rendering, Alpha Bleeding ve S3 Texture Compression.

Ve ErazorX

GeForce hakkında kısa bir özet geçtikten sonra şimdi asıl konumuz ELSA ErazorX'e geçelim. Özellikle ErazorX sıradan bir GeForce değil. ELSA, ErazorX ile bugünlerde pek görmediğimiz bir şey yaparak kendi kart tasarımına kullanmış. ELSA'daki diğer üreticilerin tümünün nVidia'nın hazırladığı referans tasarımını kullanmayıp, tercihi ettikleri düşünüldü. ELSA'nın bu hareketi oldukça cesurca. Üstelik ErazorX'in bu özgün tasarımı en az referans tasarımı kadar sorunsuz. Ayrıca daha küçük olması ve çip aşırı ısınmalara karşı koruyan ChipGuard sistemi gibi artılara sahip. ChipGuard işlemcinin ısısını ve soğutucunun dönüş hızını sürekli olarak kontrol edip bir sorun olması durumunda sistemi

kapatarak kartın tasarımı gormesini engelliyor. Bu özellik overclock yapma-



rücüler ve çipseti kene kadar GeForce'ardan uzak durursanız daha aktif olarak hareket etmiş olurlar. ErazorX'in yanında gelen yazılımlar da oldukça

etkili. Kartın sürücülerinin olduğu CD dışında 3D oyun demo ayrıya dolu ekstra bir CD ve Draw kan Order of the Flame in tam sürümü geliyor. Ayrıca ELSA'nın kend geliştirdiği oldukça başarılı DVD player, E-SAMovie ve Corel Draw 7.0 pakete dahil.

Level'in yorumu

Bize bir GeForce almadan önce DDR RAM'li kartlar vaad ettikleri gibi SD-RAM'li versiyonların çok üzerinde bir performans gösterebilecekleri mi görmek gerekiyor. Ancak acele bir GeForce almak istiyorsanız farklı tasarımı, yüksek performans, beraberinde gelen yazılım ve diğer GeForce'lara oranla daha sağlıklı sürücüleriyle ErazorX çok iyi bir seçim.

Benchmark

Quake II 16-bit

800x600	142.2
1024x768	118.5

Quake II 32-bit

800x600	129.3
1024x768	89.9

Quake III Arena 16-bit

800x600	78.3
1024x768	64.0

Quake III Arena 32-bit

800x600	77.5
1024x768	41.4

3DMark2000 800x600 16 bit

4223 3Dmark	
Game1 Medium	59.7
Game2 Medium	45.2

3DMark2000 1280x1024 16 bit

3633 3Dmark	
Game1 Medium	53.9
Game2 Medium	43.3

Quake II 16-bit

800x600	107.8
1024x768	88.8

Quake II 32-bit

800x600	94.0
1024x768	72.0

Quake III Arena 16-bit

800x600	63.5
1024x768	50.4

Quake III Arena 32-bit

800x600	49.9
1024x768	35.7

İstisnai Özellikler

- ELSA Movie
- Dragon: Order of the Flame
- 3D Game Demo
- ELSA ErazorX
- AGP 8x

Teknoloji

- Performans
- Üretim Kalitesi
- Fiyat/Performans
- Yazılım Destegi

GENEL

7.0

LEVEL
Performans

SB LIVE! Platinum

Bilgi için İthalat Empa; Genpacom; Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 78, (212) 216 45 68 Fiyat: 225\$ +%17KDV

Açıkçası ses kartları daha ne kadar geliştirilebilir bilmiyoruz. Ama çok uzun süre Live! Platinum'dan daha iyisini göremeyeceğiz kesin.

Ocak sayım zda yer alan SoundBlaster Live! Player incelemesini hepimizin okuduğunu umuyorum. Çünkü bu inceleme tam olarak o inceleme devamı olacak. Çünkü SB Live! Platinum, SB Live! Player'ın tam anlamıyla devamı. Eğer Player incelemesini okumadıysanız ben de bunun için iyi bir fırsat. Çünkü Platinum'un temelinde Player var. Yani ses kartı olarak bakarsanız iki model birbirinin aynısı. Ama Platinum'un yanında hiç de azımsanmayacak ekler var.

Platinum'un en büyük fazlası elbetteki Live! Drive. Bugüne kadar ses kartlarında görmediğimiz bir şey Live! Drive. Aslında ses kartına ait bazı I/O fonksiyonlarını yerine getiren bir ek modül (I/O nun tam açılımı In/Out yani Giriş ve Çıkışlar). Onu ilginç kılan bilgi sayısının kasesinde 5 25"lik yuvalara CD-ROM'lar niza komşu olarak yerleşmesi (zaten resimden de bunu çıkarabilirsiniz). Böylece disket ve CD sürücüler haricinde ilk defa bir cihaz kendin, kasanın ön yüzünde göstermiş oluyor.

Live! Drive'in üzerinde Mid, mikrofon, kulaklık, Line-in ve S/PDIF için giriş ve çıkışlar var. Ayrıca mikrofon ve kulaklık için ses ayarları da bu çıkış parçasının üzerinde duruyor. Böylece midi cihazlarını, müzik aletlerini, 5.1 hoparlör sistemlerini (DTT2500 gibi), kulaklık ve mikrofonunuzu ses kartına bağlamak için kasanızın arkasındaki kablo karmaşasıyla uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Ayrıca Platinum'un yeni modellerinde optik giriş çıkışlarında bu anlamda planlanıyor. Böylece MD player'larınızı kablolu olarak bağlaya-

bileceksiniz.

Live! Drive Gerekli mi?

Burada önemli olan Live! Drive'a ihtiyacınız olup olmadığı. Ben Live! Drive'ın hayranlığını üzerimden atıp daha objektif olarak baktığım zaman sadece kulaklık ve DTT 2500'ümün

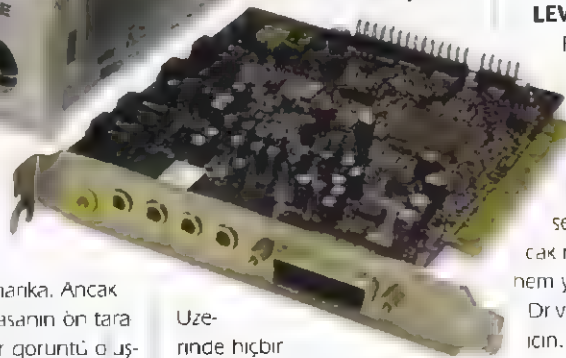
S/PDIF girişini bağlamak için kullandığımı farkettim. Gerçekten



de kasanın üzerinde ses açıp kapama düğmesiyle birlikte bir kulaklık çıkışı bulunması hanka. Ancak S/PDIF kablolu kasanın ön tarafında anlamsız bir görüntü oluşturdu ve her DVD ziyasında onu söküp takmak zorunluluğu hissettirdi. Mikrofonumu da her zaman ses kartı üzerindeki 'ack'de tutmayı yeğledim. Eğer içinizde müzikle uğraşan varsa Line-in ve Midi çıkışları kesinlikle işine yarayacaktır. Ama midi cihazlardan hiç anlamayan, mikrofon kullanmayan, Dolby Digital bir hoparlörü olmayan yarı kacakları kucağı dışında Live! Drive üzerindeki giriş çıkışlardan bir kar etmeyenler bir süre sonra bu parçaya fazlalık gözüyle bakmaya başlayabilir. Üstelik piyasadaki pek çok kasa sadece iki 5 25 yuvası sahip ve CD-ROM sürücü dışında DVD-ROM veya CDRW sürücünüz varsa Live! Drive'ı takabileceğiniz bir yer bulamayacaksınız.

Platinum'un tek artışı Live! Drive değil elbette. Onu player'dan üstün kılan başka bir

özellik Digital DIN çıkışına sahip olması. Bu çıkış sayesinde Cambridge Soundworks'ün FPS 2000 ve DTT2500 hoparlörlerini digital olarak bağlayabiliyorsunuz. Bu da ses kalitesini etkiliyor elbette. Aslında Live! Player'da da bir digital çıkış var. Ama ne yazık ki bu bir mini-jack çıkışı ve arada bir çevirici kablo olmadıkça surece ses kartınızın bu özelliğinden FPS 2000 ve DTT 2500 için yararlanmanız mümkün değil. Platinum ile birlikte gelen Digital DIN çıkışı ise size bir PCI slotuna mal oluyor.



Üzerinde hiçbir devre olmayan sadece slot meta'ne bağlı bir soket ten ibaret olan bu çıkışı kullanmak için mecburen kasanın herhangi bir slotunu feda ediyorsunuz. Biz yıllardır kullandığımız ISA slotunu seçtik bunun için. Gerçi kasanın çok altında kaldı ama en azından fonksiyonel olarak bir eklenti yaratmadı. Tabii biraz uğraşırsanız da soketi o metal üzerinden çıkarıp başka bir yerden kasesine almak da mümkün.

Geçen ay ki incelemede Player için tam anlamıyla bir yazılım hazinesi demiydik. Platinum'u gördükten sonra hazinenin gerçek anlamını kavradık. Platinum ile Descent 3 (2 CD), Thief, Need for Speed 4, High Stakes (bzdaki adıyla Road Challenge) oyunları nın tam sürümü eri geliyor. Ayrıca geçen yazıda daha uzun açıkladığımız

Live!Ware 3.0, Creative Digital Audio Center, Creative Java ve MedaRingTalk99'da pakete dahil. Bunların dışında Live! Player da bulunmayan Cakewalk Express Gold 8.0, Sound Forge XP 4.0, Mixman Studio Prody Parrot 2.0 ve Game Commander'da Platinum ile birlikte geliyor. Live! Platinum bugüne kadar incelediğim tüm ürünler içinde en çok yazılıma sahip olanı. Ayrıca kartla birlikte bir mikrofon ve bir de jack çevirici geliyor. Zaten tüm bu ekstraların fiyatını topladığınızda kartın toplam fiyatının önemli bir kısmı çıkmış oluyor.

LEVEL'in yorumu

Platinum gerçek anlamda bir ses kartından beklemediğimiz kadar ötesinde ve standart bir oyuncu için Player şu an için daha mantıklı bir seçim gibi gözüküyor. Ancak müzikle de uğraşıyorsanız nem yazılım arı nemde Live! Drive in özellikler tam sizin için.

Teknik Özellikler	
Live!Ware 3.0	10
Thief, the Dark Project	10
Cakewalk Express Gold 8.0	10
Sound Forge XP 4.0	10
Mixman Studio Prody Parrot 2.0	10
Game Commander	10
16MB RAM	10
Windows 95 veya üzeri	10
Teknoloji	
Performans	10
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	10
Yazılım Destegi	10
GENEL	
LEVEL	10

YAMAHA YST-MSS55D

Bilgi için İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 156 + %25KDV

Yamaha yeni hoparlör setiyle iyi bir hoparlörün nasıl olması gerektiği konusunda iyi bir ders veriyor.

Eski Zek Muren film erini izleyenler bu genç ve güzel sesin büyümesine kapılan hayranların bilinçlerini kaybetmiş şekilde sese doğru koştuklarını hatırlarlar. YST-MSS55D testi sırasında aynı şey bizim de başımıza geldi. Binamızı korumakla görevli iki küçük ve sevimli (:) kangal zincirlerinden kurtulup nusu dolu bu sese doğru koşmaya başladık. Eğer ofisteki blumum bilgisayar ve monitörü devirmiş olmasa lakin mense onları suçlayamayacaktık.

Bir parça abartmış olabiliriz. Ama birgün Yamaha YST-MSS55D'yi gerçekten deneme şansınız olursa abartı seviyesinin çok da yüksek olmadığını göreceksiniz.

İki yan hoparlör ve bir subwoofer'den oluşan YST-MSS55D Yamaha'nın en son ürettiği model. Üstelik bu modelde Yamaha, Digital Audio olarak adlandırılmış teknolojiyi kullanıyor.

Nedir bu Digital Audio?

Digital Audio diğer bir isimle USB Hoparlörler sesleri analog halde ses kartından almak yerine dijital halde USB portu üzerinden alıyorlar. Başka bir deyişle sesleri ham olarak alıp kendileri işliyorlar. Bunun getirdiği hem ses kartına ihtiyacınız olmaması hem de hoparlöre dijital olarak ulaşan seslerin analog seslere göre daha kaliteli olması. Analog seslerin daha kalitesiz olmasının sebebi kasa içindeki yoğun elektromanyetik ortam sebebiyle parazitlenmesidir. Dijital ses ise hiçbir şeyden etkilanmeden kasa dışına çıkıp hoparlörlerde ana öğe çevrildiğinden ses kalitesinde bir kayıp söz konusu olmuyor. USB Hoparlörlerin en büyük handikap günümüz ses kartlarının yüksek

yetenekler ne sanıp olmaması. SB Level gibi ses fontları, gelişmiş midiyeteneği, pozisyonel ses standartlarına destek ve oldukça kapsamlı yazılım ara sahip değeri USB Hoparlörler. Bu yüzden oyuncular ve müzikle uğraşanlar için tercih edilebilir gözüküyorlar. Ancak ses kartına da bağlanabilen USB Hoparlörler klasik hoparlör mantığıyla çalışabiliyor.

Buna karşın çok daha az sistem kaynağı tüketmeleri, USB'nin gerçek plug-and-play yeteneği sayesinde çok kolay kurulumlar ve temiz sesleri USB Hoparlörleri cazip kılıyor. Eğer

ağırıklı

löre konan bu özellik genelde kulanıcısını mutlu etmiyor. Bunun sebebi, bu tür ses reproduksiyonlarının gerçekten yüksek bir teknoloji ve kaliteyi üretimi gerektirmesi. Ne yazık ki piyasada ki hoparlörlerin çok azı bu teknolojiye ve üretim kalitesine sahip. Bu tip uygulamaların bizce en başarılı Yamaha'nın kullandığı YST ve Philips'in kullandığı SurroundSound. Yamaha YST-MSS55D ile Philips'in bir adım önüne geçmiş gözüküyor. Özellikle müzik dinlerken YST-MSS55D'nin size iki hoparlörden fazlasını sunduğunu hissediyorsunuz. Aynı şey biraz daha az olsa da oyunlar için geçerli. Ancak YST-MSS55D'nin

YST ile yarattığı sesin pozisyonel seslerden farklı seslerin size sadece sarılması. Seslerin olmaları gereken yerden gelmeleri değil.

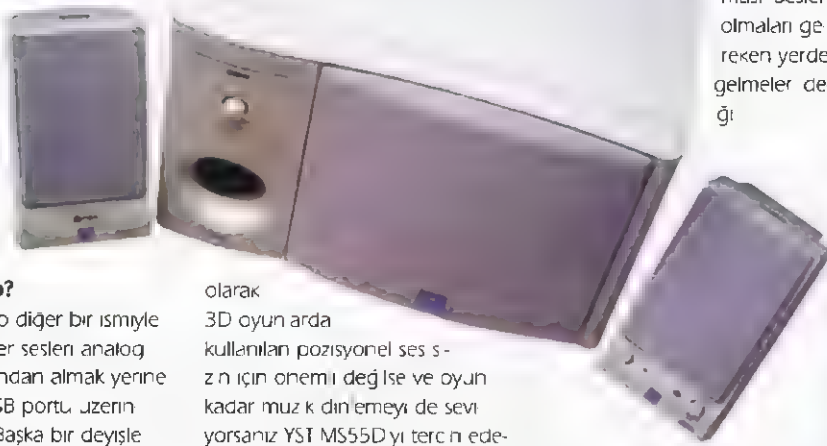
ni ve frekans aralığını belirlediğinden bu değerler bizim için önemli.

Hoparlörlerin ürettiği seslerin kalitesi de oldukça iyi. Ses kalitesini yazıyla anlatmanın zorluğunu takdir edersiniz. Ancak bir fikir edinmek için yazının ilk paragrafını tekrar okuyabilirsiniz.

YST-MSS55D'nin en hoşumuza giden yanlarından biri de kulanım kolaylığı oldu. Sağ hoparlör üzerinde ki açma kapama ve ses ayar dışında subwoofer üzerinde kendi ses ayarı bulunuyor. YST-MSS55D sadece kulanıma sahip olmasın karşın herhangi başka bir ayağa ihtiyaç duymadık. Ayrıca yine sağ hoparlör üzerinde bulunan kulaklık çıkışı çok kullanışlı oldu. Bu küçük ayrıntı oyunlar sırasında zaman zaman kulaklık kulanınların hayatını oldukça kolaylaştıracak.

Level'in Yorumu

YST-MSS55D'nin fiyatı hiç de ucuz değil. Ancak bu ses kalitesi ne ve gücüne sahip bir hoparlör için az bile. Eğer kendinize gerçekten iyi bir hoparlör set arıyorsanız ve sizin için dört hoparlör şart değilse YST-MSS55D şuan için bulabileceğiniz en iyi seçenektir.



olarak 3D oyunlarda kullanılan pozisyonel ses sisteminin önemi değilse ve oyun kadar müzik dinlemeyi de seviyorsanız YST-MSS55D'yi tercih edebilirsiniz. Çünkü bu hoparlör Digital Audio'nun vaat ettiği her şeyi yerine getiriyor.

2+1=5 mi?

Ne yazık ki YST-MSS55D'de gerçekte tüm USB Hoparlörler gibi sadece iki yan hoparlöre sahip. Bu FPS 2000 gibi 4+1 sistemler karşısında onun tek eksisi. Ancak bir de madalyonun diğer yüzü var. Bilginiz gibi iki yan hoparlörlü sistemler de yapay olarak 3D veya Surround Sound olarak anılan gelişmiş sesler verme yeteneğine sahiptirler. Artık nemi her hoparlör

YST-MSS55D'yi bu kadar ovduktan sonra ses kalitesinin ardındaki teknik özelliklere bir göz atalım. Toplam 80 Watt RMS gibi oldukça yüksek bir ses gücüne sahip olan YST-MSS55D'nin kulanım sırasında oldukça dikkatli olmanız gerekiyor. Aks takdirde başınız komşularınıza belaya girebilir. 3"lik yan hoparlörler 20Watt ve 6.5"lik subwoofer 40Watt gücünde. Özellikle Subwoofer'in gücü etkileyici. Piyasada bu kadar kaliteli ancak bir subwoofer bulabilirsiniz. Hoparlörlerin çapanı sesin kalitesi

Teknik Özellikler

80Watt RMS ses gücü
3"lik yan hoparlörler 0.5"lik subwoofer
32Hz - 20kHz frekans aralığı
USB ve analog stereo bağlanabilir seçeneği
Magnetik koruma

Windows98 veya üzeri
Pentium 200
10MB hard-disk alanı

Teknoloji

Performans

Üretim Kalitesi

Fiyat/Performans

Ergonomi

GENEL

Microsoft Intellieye Mouse.

Bilgi için Dağıtıcı: Microsoft Telefon: (212) 2585998 Fiyat: 54\$ ve 43\$ +%17 KDV

Bir mouse'un topunu kaldırıp yerine küçük bir dijital kamera koyarsanız ne olur?

Buğüne dek hoparlor, gamepad ve joystick gibi oyuncuları fazlasıyla ilgilendiren ürünlerde tartışmaz bir başarı elde eden Microsoft şimdi en başından beri içinde olduğu bir konuda; mouse'arda devrim yapıyor. Microsoft'un bu yeni devrimin ismi Intel Eye. Türkçeye çevirmek gerekirse Akıllı Göz. Bu sistem mouse'ları aşıldık toplu sistemi yerine yüzeyi saniyede 1500 kere tarayan özel bir kamera kullanıyor. Kabaca şöyle de anlatalım. Bu cihaz üzerinde bulunduğunuz yüzeyin surekli olarak resmini çekiyor ve resimler karşılaştırarak mouse'un ne kadar ve hangi yöne hareket ettirgin saptıyor. Oldukça yorucu bir iş, üstelik bunu saniyede 1500 kere yaptığı düşünürse, Mouse'un altına yerleştirilen kırmızı renkli oldukça güçlü bir LED sayesinde ortamda ki ışık düzeyi ne olursa olsun IntelliEye performansından ödün vermiyor.

IntelliEye İşe yarıyor mu?

İntelliye sayesinde mouse'un keskinliği oldukça artıyor ve bu özelikle FPS oyunlarda çok işe yarıyor. Rakibin çevresinde dönerek ateş ettiğinizde Intel Eye'in keskinliğinin ne kadar işe yaradığını açıkça görüyorsunuz. Bu Quake'i saniyede 25 kare oynamakla 30 kare oynamak arasındaki farka benziyor. Elbette 1000dp netliği sahip bir klasik mouse'da aynı keskinliği verebilir. Ancak piyasadaki standart mouse'ların çoğu 120dpi ve bu Intelliye'dan kat kat daha yavaş o dukları anlamına geliyor.

Bu yeni mouse'un diğer bir

avantajı ise kirlenmenin söz konusu olmaması. Bildiğiniz gibi mouse'lar çok sık kirlenirler ve temizlemezseniz tutukluk yaparlar. Nedense bu tutukluklar hep oyunun ortasında olur ve bu yüzden yapamadığınız bir strateji veya bir tür u seçemediğiniz birer size pahalıya patlar. Oyunu durdurup mouse temizlemenin oyunun heyecanından nele n alıp gittiğini anlatmama da gerek yok sanırım. Ancak IntelliEye kullanan mouse'larda bu sorunu asla yaşamayacaksınız. Temizlenmeye hiç ihtiyaç duymayacaklar çünkü hiç kirlenmeyecekler. Klasik mouse'larda ki gibi yüzeydeki pisliği toplayarak direkt mouse'un içine depolayan bir top olmasının en büyük yararı bu.

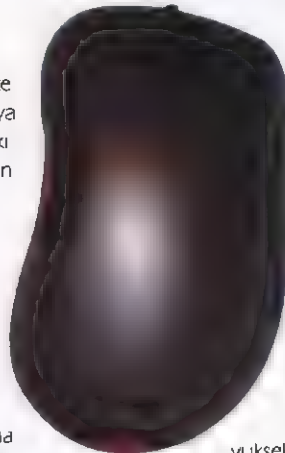
Ayrıca IntelliEye sayesinde mousepad'e ihtiyacınız olmayacak. Çünkü çok parlak ve tek renk yüzeyler dışında IntelliEye çok iyi çalışıyor. Böylece sıkı aksyon oyunlarının ortasında mousepad'inizi çekip durmak zorunda kalmıyorsunuz. Elbette mouse'u kullandığınız zemini temiz tutmakta fayda var. Ancak standart mouse'ı ara olduğu kadar ozenli olmanız gerekiyor.

Yine klas k mouse'ların en büyük handikaplarından biri kısa ömürlü olmaları. Bunun sebebi birçok mekanik parçadan oluşmaları. Mekanik parçalar hemen hemen tüm elektronik cihazlarda en çabuk bozulan ve en çok sorun çöken parçalardır. İntelli Eye herhangi bir mekanik parçaya sahip olmadığından ömür k asık mouse'larla kıyaslanamayacak kadar uzun. Karşılaştığınız her defa bilgisayarınız kadar uzun ömre sahip olma iddi-

asında bir mouse var. Elbette mouse piyasaya çıkmalı sadece iki ay oduğundan uç-dört yıl boyunca sorun suz çalışıp çalışmayacağını test etme şansım olamadı. Ama Microsoft'un bu iddiası bana oldukça mantıklı geldi. Ayrıca yaklaşık olarak bir aydır bu mouse'u kulan yorum ve henüz bozmadım. Her oyun kaybettiğim de hincımı mouse'dan çıkarmak, onu sağa sola çarpmak gibi hayalim oduğunda düşünürse bu onun yeterince sağlam olduğunun güzel bir göstergesi.

IntelliEye'in modelleri

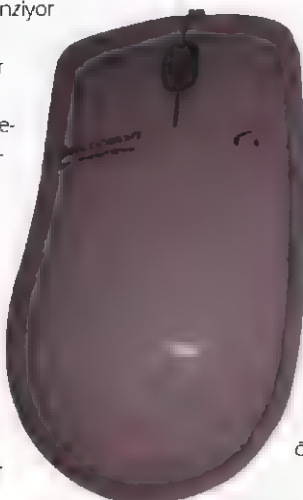
Piyasada IntelliEye kullanan iki ayrı Microsoft mouse var. Bunlardan ki yapı olarak standart IntelliMouse'a oldukça benzeyen IntelliMouse with IntelliEye (beyaz olan), diğeri ise IntelliMouse Explorer (gri olan). Bu iki modelin temel özellikleri hemen hemen aynı. Ancak Explorer fazladan iki program anahıl tuşa sahip ve ergonomik yapıları farklı. Explorer daha büyük eltere uygun ve daha geniş bir tabana sahip. Ayrıca dört bir yanından ısıklar saçan çok hoş bir tasarımı var. Doğal olarak fiyat da daha yüksek. IntelliMouse ise daha ufak ve kâşık IntelliMouse görünümü de oldukça sade. Benim tercihim beyaz ve sade olan IntelliMouse with IntelliEye oldu. Eğer Explorer'ın şıklığı ve albenisi bir yana bırakılırsa klasik görünümlü olan model çok daha kullanışlı. Explorer'ın özelikle tekerleğini kullanışsız buldum. Ancak baş parmağızın altına gelecek şekilde ayarlanan iki ek tuşun yer eşimi gerçekten nar ka-



Explorin için sık görülenumu ve ekstra iki tuşu onu tercih sebebi yapabilir Ama dediğim gibi benim oyum Gr'den yana değil Beyaz'dan yana Zaten iyi yürek li her sovaıyen n seç mi Byaz'dan yana o malı

LEVEL'in yorumu

Fiyatı bir mouse'ın çok yüksek olsa da IntelliEye mouse'lar kesinlikle bulabileceğiniz en iyi mouse'lar. Onu Y. in Oyun Kontrol Cihazı seçmemizin sebebi bu. Ve ben- ce almaya da değerler. Sonuçta oyunlarda en çok kullandığımız cihaz kuşkusuz mouse. First Person Shooter, Strateji, Role-Playing, Adventure tüm bu tür- lerde mouse kullanıyoruz. O zaman joystick veya direksiyon- lara verdiğimiz paraları niçin IntelliEye için harcamayalım. Ust- e ki çok uzun olan dayanma- sürelerini de göz önüne alırsanız uç beş ucuz mouse alıp atmak- tan daha pahalıya da gelmiyor. Zaten bu yüzden fiyat/perfor- mans oranını oldukça yüksek tuttuğumuzu farketmişsinizdir.



NEC FP950 19"

Bilgi için İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 885\$ +%17KDV

Kimi monitörler iyidir. Kimileriye daha iyi. Ama önemli olan hangisinin en iyi olduğu?

Bir monitör almayı düşünüyorsunuz. Para derdiniz yok. Yani 19" veya 21" bir monitör alabilecek düzeydesiniz. Ama bir monitöre nere deyse bir komple sistem parası vermişken en iyisi olsun istiyorsunuz. En doğal hakkınız. Ama işi siz o dukça zor. Çünkü diğer ürünlerin tersine monitörlerin üst düzeyde daha fazla seçeneği var. Yani en kaliteli modeller belki birkaç tane, en hızlı ekran kartları deseniz 5 den fazla seçeneğe çıkmaz. Ama piyasada bu alabileceğiniz 700\$ ve üzerindeki monitörlerin sayısı o dukça fazla.

Sizi bu tatlı deritten kurtarmak ve geride kalan benimde dahil olduğum büyük çoğunluğun ağız sularını akıtmak için sık sık sizler için üst düzey monitörleri inceleyeceğiz. Böylece bende testler vesilesiyle kendimi tatmin edip o şanslı azınlığın içinde bulunma zevkini kısa süreler için yaşayacağız mı. Ama şanslı olduğumuz düşünmeyin. Çünkü NEC FP950 gibi hanka bir monitörü bir süre kullandıktan sonra eski zavalı 17" monitöre dönmek tam anlamıyla bir hezimet. Zaten ne zaman çok kaliteli bir monitörü inceledikten sonra mevcut monitörüne dönsen bir ona bir de kendime derin bir acıma duygusu ile bakarım. Açık konuşmak gerekirse NEC FP950 ile bu hissi hiç olmadık kadar derinde yaşadım. Ben bu kadar etkiliyen tek monitör sanırım Sony'nin 21"lık düz ekran canavarı GDM-F500 olmuştu.

Peki yavaş yavaş FP950'yi bu kadar iyi yaparın ne olduğuna bir göz atalım. FP950'nin en önemli özelliği kullanılan tam düz ekran. İnquizece deyimiyle Flat Screen o ması. Tam düz ekran üzerinde hem gereksiz yansımalar oluşmuyor hem de deformasyonların önüne geçilmiş oluyor. Eski tip silindirik veya küresel monitörlerde deformasyon kaçınılmazdır. Ancak monitör düz olduğunda deformasyon olmaz

Gerçi NEC FP950'ye k baktığınız da iç bukey o duğu nissine kapılıyor-
yor-
su-



nuz
ancak bu
nem dış bukey
monitörlere alış-
mışlığınızdan hem
de ekranın önündeki koruyucu
camdan kaynaklanıyor ve kısa
sürede monitörü tam düz olarak
algılıyorsunuz.

Düz ekranın görüntüyü deform etmemesi dışındaki en önemli faydası üzerinde yansıma oluşmaması. Özellikle küresel monitörler dış bukey olduklarından bulundukunuz mekandaki hemen hemen tüm aydınlatmaların (florasan, halogen, ampul vs.) yansımaları ekrana düşer ve bu oldukça rahatsız edicidir. Şimdiki yani d kine bombesi o mayan monitörlerde bu dandır. Ancak tam düz ekran monitörlerde yansımalar minimum seviyededir. Bizlerde her normal insan gibi işk üretmediğimizden ancak üzerimizdeki gıysilerin yansımaları monitörde belirir.

Düz ekran olmasının ötesinde NEC FP950'nin anti glare (yansıma önleyici) tabakası da oldukça başarılı. Anti-glare tabakası ekrana düşen ışığın büyük çoğunluğunu absorbe eder ve ancak küçük bir bölümü yansıtabilir. Düz ekran olduğu için zaten monitöre az düşen yansımalar anti-glare tabakası tarafından yok ediliyor

ve böylece FP950'nin üzerinde rahat
sız
edi
cı

yansıma an
görmek
hemen he-
men imkansızlaşıyor. Anti-glare tabakası artık piyasadaki monitörlerin pek çoğunda bulunuyor ancak NEC FP950'nin ki kadar kaliteli anti-glare tabakalarına pek sık rastlamıyoruz.

Ekranın geometrisi ve anti-glare tabakası dışında kullanılan tüpün özellikleri de oldukça iyi. 0.25mm nokta aralığına sahip olan NEC FP950 oldukça net görüntü veriyor. Renkler parlak ve güzel. NEC FP950 test görüntülerimizde renk skalasında ki hemen hemen tüm renkleri görüntüleyemey başardık.

18" görülebilir alana sahip olan NEC FP 950 bu konuda bize piyasada bulunabilecek en iyi değeri veriyor. Ancak NEC FP 950'nin tüpünün en üstün olduğu alan nokta birleşim. Monitör tüpü ekranındaki görüntüyü oluşturabilmek için üç ayrı renkte görüntü oluşturlar. Bunlar yeşil, mavi ve kırmızıdır. Bu üç ayrı renkte görüntü üst üste oturunca diğer renkleri oluşturlar. Ancak her monitörde belli bir oranda sapma vardır ve bu sapma yüzünden monitörün bazı noktalarında bu üç renk tam ola-

rak üst üste oturmaz. NEC FP950 bu alanda bugüne dek gördüğüm monitörlerin tümünden daha iyi. Ekrandaki bu üç renk görüntü mükemmel şekilde üst üste oturuyor. Bu da çok daha net çok daha iyi görüntü anlamına geliyor.

LEVEL'in yorumu

Farketmişsinizdir NEC FP950 hakkında kötü hiç bir şey söylemedim. Çünkü NEC FP950'nin tek bir kötü yanı bile yok. Böylesine kusursuz bir monitöre bu denli hayranlık duymamı ve onu bırakmak istemem artık daha iyi anlıyor olmalısınız. Fiyatına gelince FP950 ona vereceğiniz her kurusun hakkını size verecek. Tabii bu kadar bu kadar kurusu verebiliyorsanız. Bu kadar pahalı bir monitörü şimdilik sadece hayal edebilenler içinse iyi haberlerimiz var. Bu tip hanka monitörlerin fiyatları önümüzdeki beş yıl içinde oldukça makul fiyatlara gelecek ve bizler zorlanmadan canavar monitörlere sahip olabileceğiz. Tabii o zaman da neye acı gözlerle bakarsınız kim bilir?

Teknik Özellikler

- 18" görülebilir alan
- 1920x1440 çöz. / 3Hz
- USB bağlantısıyla masaüstü bilgisayar
- 442x456x447mm ölçüler

NEC kontrol programı

- Windows 98 veya üzeri
- Pentium 200
- 10MB hard-disk alanı

Teknoloji

- Performans
- Üretim Kalitesi
- Fiyat/Performans
- Yazılım Destegi

GENEL

Pioneer 10X DVD

LEVEL
Performans

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120\$ +%17KDV

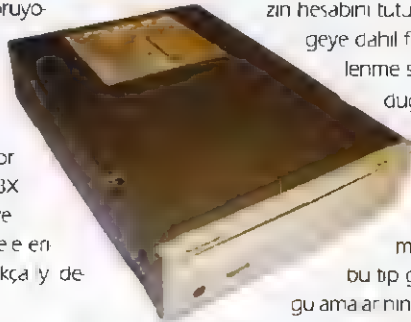
DVD sürücüler konusunda tartışılmaz lider olan Pioneer diğer tüm rakiplerinden önce 10X DVD sürücü ile karşımızda.

Daha önceki modellerde olduğu gibi 10X'de de tray yerine Slot-in sistemi kullanılmış. Bu sistemde CD veya DVD-ROM'unuzu cihazın kısmındaki boşluğa içeri sürüyorsunuz. Yani bir çekmecesi yok. Bu yönü oldukça eleştirilse de bence oldukça kullanışlı bir sistem ve pek çok kişinin sandığının tersine yanlışlıkla CD veya DVD-ROM'u birden sokma şansınız yok.

Pioneer 10X'in performansı tam anlamıyla göz dolduruyor. 40X'lik CD-Rom okuma hızı sayesinde CD'lerde saniyede 6MB veri akışı sağlıyor. DVD'lerde ise durum çok daha ciddi çünkü 10X DVD hızı saniyede 13.5kbit gibi dehşet bir rakama denk düşüyor. Elbette bunlar maksimum değerler. Benchmark skorlarına baktığı-

mızda da görüyoruz ki Pioneer piyasadaki tüm rakiplerine toz yutturuyor. Orta ama 6.3X okuma hızı ve 94ms'lik rasgele erişim hızı oldukça iyi değerler.

Pioneer 10X'de yeni nesil DVD sürücülerin hemen hepsinde bulunan özel tip bir boğge kodu kıdını var. Bu kilit başlangıçta sizin istediğiniz bölge koduna sahip bir filmi oynatabilmenizi sağlıyor. Ancak bir yandan da hangi bölgeden kaç tane film izlediğini



zın hesabını tutuyor. Bir bölgeye dahil filmlerin izlenme sayısı 5'i bulduğunda cihaz kilitleniyor ve artık diğer bölgeyi okumuyor. Gerçekten bu tip güvenlik uygulamasının tümünde olduğu gibi bu güvenlik kodunu da kıran birleri çıktı.

Performansının yanı sıra üretim kalitesi ile de dikkati çekiyor Pioneer 10X. Pioneer ismine yakışacak şekilde ön panelinden jümperlara kadar her şey özenle yapılmış. Buna sürücü ile verilecek hediye DVD oyunun seçimi de dahil. Pioneer 10X ile birlikte Baldur's Gate'nin DVD versiyonuna da sahip olabilirsiniz. Herhalde bu yapılabilecek en iyi seçimlerden biri. Tam anlamıyla bir RPG kasiği ve geçen yılın tartışmasız en iyisi. Ayrıca X-Files oyununun

DVD versiyonu da paket dahilinde.

Level'in Yorumu

Pioneer 10X beni hemen her açıdan mutlu etti. Üstelik fiyatı da alışık olmadığımız üzere kaliteli bir ürün için makul. Eğer bugün erde bir DVD sürücü alacaksanız Pioneer 10X'i tavsiye ederim.

Benchmark

Max okuma hızı: 12660kps
Min okuma hızı: 4816kps
Ortalama okuma hızı: 9286kps
Ortalama sürücü hızı: 6.3X
Rasgele Erişim Süresi: 94ms



Brother HL-1240

Bilgi İçin

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 440\$ +%17KDV

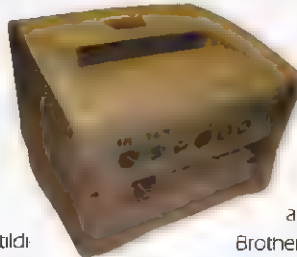
Bugüne kadar ev kullanıcıları daima inkjet yazıcı kullanımına yönlendirildi. Bunun sebebi hem daha ucuz hem de renkli baskı alabilme eriydi. Bunda yanlış bir şey yok. Ancak her ev kullanıcısının ihtiyacı aynı olmak zorunda değil. Pek çoğumuz okuduğumuz okula veya yaptığımız işe göre değişen yazıcı ihtiyacı arındayız. Mesei bir LEVEL editörü olarak ben renkli yazıcıya ihtiyaç duymuyorum ve çok sık yazlarımın çıktısını alıyorum. Inkjet yazıcılar sayfa başına maliyet olarak lazerlerden oldukça pahalıdır. Üstelik Ink Jet'lerin yavaş olması yazıcıya çok fazla sayfa yolladığınızda içinde "barben gidi kendime bir kanve yapayım" hiss uyandırır. Hepsi bir yana Inkjet yazıcıların omurleri lazerlere göre çok daha kadir ve çok daha fazla sorun çıkarırlar.

Tüm bu gerçekleri fark edip ihtiyacınız olan bir lazer yazıcı olduğuna kara verdiğinizde ise

önemli bir sorunlar karşılırsınız. İhtiyacınıza uygun bir lazer yazıcı bulmak. Lazer yazıcılar genelde ofis kullanımı için üretilmiştir. Bu yüzden performans olarak sızı çok aşıkla gibi fiyatları da eliyakar.

Ve çözüm

Artık bu sorun sona eriyor. Çünkü lazer yazıcılar konusunda uzman olan Brother küçük ofis ve ev kullanıcılarına uygun bir yazıcı üretti. Elbette küçük ofis kullanıcıları umurumuzda değil. Onların her zaman işi büyütüp büyük yazıcı alma şansları var. Ancak HL-1240 lazer yazıcıya ihtiyaç duyan ev kullanıcıları için büyük bir nimet. Bunun en önemli sebebi fiyatının sadece 440\$ olması. Yani kaliteli bir inkjet ile hemen hemen aynı fiyat. Performansı da bir ev kullanıcısının ihtiyaçları fazlasıyla görecektir. Dakika da 12



sayfa basabilen Brother kuskusuz kahve masraflarınızı da aşağıya çekecektir.

Brother'in ev kullanıcılarına uygun başka bir özel işi de buluyor. Bugüne kadar gorduğumuz en küçük lazer yazıcı olan HL-1240 36cmx37cmx23.5cm ebatlarında. Yani masa üzerinde kapladığı alan olarak pek çok inkjet'den daha ufak. Üstelik kağıt yüklemenin yazıcının arkasındaki çekmecedan yapıldığını ve kağıt çıkışının ekstra alan kapamadığını düşünürseniz toplam kullanım alanı olarak inkjet yazıcıların bir çoğundan daha az yer kaplıyor. HL-1240'nin gorduğumuz en büyük hatası ise yazıcı kağıdınızdaki zaman her Windows açılışında kaçınılmaz bir biçimde 386 hatasının oluşması ve bu hatayı düzeltmenin oldukça yorucu bir iş olması. Bu yüzden HL-1240'nin sistemimize kurarsanız kaldırmamaya bakın.

Level'in Yorumu

HL-1240 lazer yazıcının bütün özelliklerine sahip olmasının yanı sıra fiyat ve kapladığı alan olarak inkjet'lerle kolayca yarışabiliyor. Eğer renkli çıktı almak sizin için önemli değilse ve çok sık çıktı alıyorsanız kesinlikle inkjet yazıcıardan daha avantajlı.



ABIT BE6-II

Bilgi için İthalat: Karma, Tellioglu Telefon: (212) 233 30 30; (212) 213 34 40 Fiyatı: 130\$ +%17KDV

Anakart piyasasının en prestijli isimlerinden ABIT son anakartı ile BX anakartlarda son noktayı koyuyor.

Anakartlar kuşkusuz bilgi-sayar sistemlerinin en temel parçası. Diğer bileşenler sadece bir görevi yerine getirirken Anakartlar onlarca görevi birden yerine getirmek zorundadır. İşlemciden yeni çıkan 3D hesaplamaların acele ekran kartına ulaştırılması gerekmektedir, RAM'ler hard-disk'ten gelecek olan veriyi beklemektedir, ses kartı ile CD-ROM arasındaki bağlantı çalınacak olan müzik için açılmak zorundadır ve yeni USB joystick'imizin elimizin emirlerini işlemciye ulaştırma derdine düşmüştür. Biz oyun oynarken tüm bu görevler zavallı anakartların üzerine yıkılır. Ve onlar da oradan oraya koşturmak zorunda kalır.

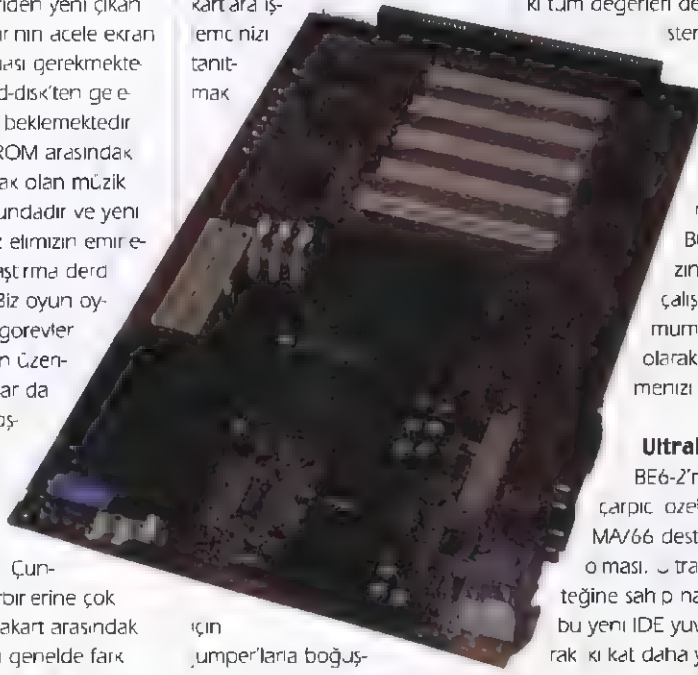
Buna karşın onlara gerekli önemi vermeyiz. Çünkü anakartlar birbirlerine çok benzerler. İki anakart arasındaki performans farkı genelde fark edilemeyecek kadar küçüktür. Yani anakartımızın kalitesi bize daha yüksek kare oranı veya daha iyi görüntü kalitesi olarak dönmez. Üstelik yeni çipsetler neredeyse iki yılda bir çıktığından anakartlarda dehşet bir çekişme ve heyecanda yoktur. Ama işin aslına bakarsanız doğru bir anakart hem daha fazla performans anlamına gelebilir hem de sizi pek çok deritten kurtarır.

Farklı bir anakart

ABIT BE6-2 yukarıda adı geçen doğru kartlardan. Intel'in 440BX çipsetini kullanan anakart Pentium III 233'den Pentium 700'e kadar işlemciler destekliyor. Bir AGP, beş PC ve bir ISA slotuna sahip. Üç adet SD-RAM yuvası var ve 768MB'a kadar RAM'i destekliyor. Ayrıca ECC RAM'ler AGP 1X/2X ve işletim sistemi üzerinden güç yönetim desteğine de sahip.

Bunlar piyasada ki pek çok BX

kartın ortak özellikleri. Ancak ABIT bunların dışında aklınıza gelebilecek her tür özelliğe sahip. Bu özelliklerin başında SoftMenu geliyor. Mücid yine kendisi olan bu teknoloji sayesinde ABIT anakartları işlemcinizi tanıtmak



için jumper'lara boğuşmak zorunda kalmıyorsunuz. BIOS üzerinden işlemcinize ait tüm ayarları yapabiliyorsunuz. ABIT BE6-2'nin üzerindeki gelmiş SoftMenu III sayesinde işlemcinize dair çok ince ayarları yapmanız mümkün. Üstelik bu yeni versiyonda her ayarın ne işe yaradığı hemen yanında açıklanıyor.

Pek bunun bize yararı ne? Elbette ki kolay ve dertsiz overclock. Başlarda oldukça emekli yaklaşılan overclock işlemi artık günlük hayatın bir parçası. Elbette overclock uyguladığınızda sistem hızda meydana gelebilecek tüm hasarlardan siz sorumusunuz ve bu işi yapabilmek için standart bir kullanıcıdan daha fazla bilgiye sahip olmanız gerekiyor.

ABIT BE6-2'nin overclock yeteneğinin arkasındaki tek özellik bu değildir. Hatta bundan daha önemli olan özellik BE6-2'nin Front Side Bus (FSB) hızının stan-

dart anakartlara göre çok daha ince ve geniş ayarlanabilirliği. Standart BX anakartlar 66, 75, 85 ve 100MHz FSB hızlarını destekler. BE6-2 ise bunlara ek olarak 84MHz ile 200MHz arasındaki tüm değerleri destekliyor. Yani

isterseniz FSB hızınızı

137MHz

veya

156MHz

gibi ara değerlere getirebilirsiniz.

Bu da sisteminizi stabil olarak çalıştırma noktasını tam olarak yakalayabilmenizi sağlıyor.

UltraDMA/66

BE6-2'nin diğer bir çarpıcı özelliği UltraDMA/66 desteğine sahip olması. UltraDMA/66 desteğine sahip hard-disklerin bu yeni IDE yuvasını kullanarak iki kat daha yüksek olan veri hızına bağlanabiliyorsunuz. Performans artışı kullandığınız hard diske göre en az %20 oluyor. Teorik olarak bu artış %100'e kadar çıkabiliyor.

UltraDMA/66 desteğinin diğer bir avantajı bu ek yuvaların size daha fazla sürücü takma şansını sağlaması. Çünkü HighPoint'in geliştirdiği bu ek yuvalar SCSI adaptörlerine benzer olarak çalışıyor ve bu sisteme ek sürücüler yüklemenize izin veriyor.

BE6-2'nin üç önemli özelliği SoftMenu III, UltraDMA/66 ve FSB hızının daha geniş ayarlanabilirliği onu diğerlerinden farklı kılıyor. Ancak ayrıntıların tümüne baktığımızda BE6-2 farklı olmanın ötesinde bir takdimi nak ettiğini gösteriyor. Kartın genel tasarımı, yuva ve bağlantıların yerleri tüm sistem için sorunsuz bir kurulum sağlıyor. BIOS'da tüm ayarların kullanım kolaylığı ve çeşitliliği açılış sırasında IDE yuvasına bağlı sürücülerdeki değişikliklerin

otomatik tanınması kullanımını kolaylaştıran öğeler. Aynı anda nem kendi ısısını nem de işlemcisinin sürekli olarak kontrol etmesini yanı sıra BE6-2 ekstra bir termal sensör sayesinde sistemin istediğiniz herhangi bir yerdeki ısıyı BIOS üzerinden görüntüleyebiliyorsunuz. Mesele ekran kartınız bu özelliğe sahip değilse sürekli olarak ekran kartının ısısını kontrol edebilirsiniz. BE6-2 tüm bu ölçümleri yaparken ısı sizin belirlediğiniz seviyenin üzerine çıkarsa sizi otomatik olarak uyarıyor. Yine sizin ayarladığınız üst bir limite ise sistem kendini kapatıyor.

Level'in Yorumu

ABIT BE6-2 standardın dışında özel bir anakart arayan herkese hitap ediyor. İstediğiniz daha stabil bir sisteme sahip olmak da olsa tüm teknolojik özelliklere sahip bir anakarta sahip olmak da ABIT BE6-2 kesinlikle doğru seçim. Ama niyetiniz sıkı bir overclock ise daha iyi bir seçeneği biz birimiyoruz.

Teknik Özellikler	
İşlemci	Pentium III 200 MHz işlemciye destekli
Agp	1X/2X destekli
İşletim	1 adet 1.5V pin DIMM yuvası
Mem	768MB RAM destekli
Award	6.0 BIOS
FSB	119 pin FSB hız ayarı
UltraDMA	66 destekli
SoftMenu	III ile donatılı güç yönetim kontrolüne
Uc	aynı termal sensör
Volaj	ve CPU ısısını kontrol
Teknoloji	
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	10
GENEL	
	9/10

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	Intel Celeron 433 Empa/Karma Fiyatı: 81\$	PentiumIII-500 Empa/Karma Fiyatı: 27\$	AMD K7 700 4K, Çizgi, Karma/Multimedya Fiyatı: 68\$
Anakart	Tomato ZX AT Soket Empa Fiyatı: 67\$	ABIT BE6-2 Tellioglu/Karma Fiyatı: 130\$	Asus K7-M Çizgi Elektronik Fiyatı: 16\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 74\$	128MB SDRAM Fiyatı: 184\$	256MB SDRAM Fiyatı: 268\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball CX Empa/Karma Fiyatı: 128\$	13.6 GB Quantum Fireball KX Empa/Karma Fiyatı: 172\$	20.5 GB Quantum Fireball KX Empa, Karma Fiyatı: 236\$
Ekran Kartı	Creative 3DBlaster Savage4 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 79\$	Diamond Viper V770 Ultra Karma/Multimedya Fiyatı: 2\$	Creative 3DBlaster GeForce Pro Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 35\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" LG Flatron Ufotek Fiyatı: 39\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 55\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 40X 6602 CD Karma Fiyatı: 50\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 10\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 2\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 5\$	Creative SB Live Player Empa, Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 20\$
Modem	56K USRobotics Internal Karma Fiyatı: 48\$	Diamond Supra Memory 56K Karma/Multimedya Fiyatı: 10\$	56K USRobotics Message External Karma Fiyatı: 13\$
Ekran	Genius Venus Boğazıcı/Multimedya Fiyatı: 88\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 84\$
Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft IntelliMouse Microsoft Fiyatı: 20\$	Microsoft IntelliMouse Explorer Microsoft Fiyatı: 74\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 190\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 320\$
Klavye ve Floppy	Fiyatı: 20\$	Fiyatı: 20\$	Fiyatı: 20\$
Toplam fiyat	837\$	1991\$	3588\$

Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 56\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 84\$	Hauppaupage TV Bilgira Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı: 142\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 20\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Ricoh Fiyatı: 89\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Creative 4424 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 26\$	Yamaha 6424 Multimedya Fiyatı: 299\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 329\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Creative Webcam III Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 109\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma	Empa	Genpacom	HP	Karma	Multimedya	Pasifik	Romar	Tellioglu	Ufotek
4K	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00	(0212) 259 38 00
Bilgisayar	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70	(0212) 275 10 70
Boğazıcı	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29	(0212) 217 29 29
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91	(0212) 273 14 91

Teknik Servis

Sevgili Posta Kutusu
(garip oldu galiba)

Almadığımı zaman sınır kat-sayımı artıran 3 dergiden bir o abırdığınız için teşekkürler. Benim bazı konular da çelişkilerim var. Ben de bunları size somakta fayda gördüm. Bu mektubu dergide yayınlayın diye yollamıyorum ama en azından e-mail aracılığıyla bir cevap yollarsanız mesut ve bahtiyar olurum.

Şimdi ben bir upgrade olayına girmeyi düşünüyorum. Öncelik e giriyim mi girmiyeyim mi diye sorayım. Daha sonra kompleks kısma geçermi. Bilgisayarımın özellikleri şunlar:

AMD K6 2 300 (overclock ettim 333 olarak kullanıyorum normalde 350'ye overclock edecektim ama anakart biraz bozuk), Super7 anakart, 64MB SDRAM 6.4 GB + 1.2 GB HDD, 32x GOLDSTAR CD-ROM, 8MB ASUS V2740 ZX AGP TV IN/OUT, Floppy var ama bozuk (ehen), 15" HYUNDA MONITOR, SB 16 SES KARTI, 33.6 US ROBOTICS MODEM, ACER 310P SCANNER, HP 690C PRINTER.

Şimdi ben neler değiştirmeyi düşünüyorum. Öncelik e işlemci. Kalsın mı, PIII450 mi a ayım yoksa AMD Athlon mu? Sakın bana Celeron demeyin.

HDD alcam ama nasıl bişey alsam. 13GB alsam çok mu yavaş olur? DVD Writer almak istiyorum (tabii çıktıysa). DVD Writer aynı

Riva TNT2 mi alayım; yoksa Voodoo 3 mu alayım. Matrox mu yoksa Diamond Viper 770 Ultra Gamer's Edition mı? Şimdi bazıları Riva TNT2 en iy diyor bazıları Matrox al diyor. Önceki sayılarımdan birindeki donanım incelemelerinde de Diamond Viper oyuncuların alabileceği en iyi kart demıştınız. Madem böyle niye hala Matrox ve Riva TNT2 de savunuluyor? Yani bunların bu karttan üstün olan yanları nedir? Hangisini alayım, niye? Floppy alacağım zaten. Ses kartını ne yapсам acep? Sony XB8 müzik setim var ve bilgisayarına bağlı SB Live! Value a sam gözle görülür bir ses kalitesi artışı olur mu? (oyunlarda ve mp3lerde). Bir de 56K modem mi alsam yoksa başka bir sistem mi denesem? Kablo modem mi beklesem? Gerçek bizim burada kablo u TV yok ama pederi sıkıştım taşınırım.))

Evet işte böyle. Sizin tavsiye edebileceğin başka daha iyi bir sistem varsa ben zanmet soyeyim. Şimdi düşünüyorum. Ben bunları alıcam çok kısa bir süre sonra fiyatları azalacak. Şimdi ben bunları a sam mı yoksa biraz bekleyip yenisini cıp fiyatları düşünce mi alsam? E o zaman da bunların değeri ka mıycak. Yani burada size akıl dan sayım. Upgrade o ayına nemi mi gireyim yavaş yavaş mı değ stireyim ya da bir süre sonra toptu halde mi alayım yoksa böyle devam edeyim mi.

Yani bu mektubum ada sızı bayamıy sam hele al ol sun. Özur dilem ama ne yapayım işte upgrade sinde insan n soracak çok şey oluyor.

Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

LEVEL Merhaba Memocan

Sistemim bir zamanlar oldukça iyymiş. Çünkü oldukça dengeli bir sistem. Yani parçaları birbirleriyle benzer düzeyde ve hiç bir darboğaz yaratıp bir diğerinin hızını düşürüyor gibi gözüküyor.

Upgrade yaparken genel mantık önce en yavaş ve eski olan parçayı seçip değiştirmek böylece maksimum performans artışı sağlamak.

Ancak senin sisteminde böyle bir parça yok. Senin ilk değiştirmen gereken kuskusuz floppy sürücü. Bir gün Windows'un açılmayı reddeder veya hard-disk'in "boot failure" hatası ile karşılaşırsa o floppy'ye oldukça ihtiyacın olacak. Diğer parçalarımız ne olursa olsun, sisteminizin genel hızı ne olursa olsun maalesef nepimiz ne a düzgün çalışan bir floppy sürücü ve bir sistem diskinde fazla sızıya bağlarız. Asıl parçaları upgrade'ine gelince. Görüldüğü kadarıyla sen biraz uçmay tercih edip bütün bilgisayarını değiştirmişsin. Biz buna upgrade değil yeni bilgisayar almak diyoruz. Eğer Anakart, işlemci, ekran kartı, ses kartı, hard disk ve modem değişecekse en mantıklısı yeni bir bilgisayar almak. Çünkü şu anki bilgisayarın gerçekten kötü değil. Bence onu elden çıkarma. Tabii büyük ihtimalle yeni bir bilgisayarın kötü diye a may pner ay bir kı parça değiştirip upgrade etmeyi düşünüyorsundur. Bunda mahsur yok. Ama üstüne basa basa soyuyorum eski parçaları atma veya 3.55'a verme bence. Mutlaka bir kardeşin yığın faian veya eve geldiğinde gel mult player oynatalım demek suretiyle hava atabileceğin bir kadışın vardır. İş emcini değiştireceksen artık 450MHz ile yetinme,

500MHz'in üzerine çıkmaya bak. Zaten işlemciler şu aralar sürekli hızlanıyorlar ve fiyatları da süratle düşüyor. E bence Athlon'da düşünürsün. Athlon'lar bence oldukça iyiler. Ancak "Athlon mu Pentium II mi?" sorusuna burada cevap vermek pek kolay değil. Bu konuda pek çok kişi iyi kötü bir

seyler



söyledi ama

ben kesin bir yorum yapmak için bir iki ay daha bekleyip her iki firmada ne yöne gidiyorlar görmek istiyorum. Çünkü işlemci artıran performans kadar bakılması gereken stabilite, anakart ve yazılım desteği geleceğe yönelik upgrade opsiyonları gibi pek çok konu var. Maa esef bu konuda abip tutanlar bus hızından veya bilmem ne benchmark'ından kafalarını kaldırıp bu konulara pek yorum yapamadılar. Ancak biz test sistemlerimizden birinde AMD Athlon kullandığımızdan iki işlemcinin artı ve eksilerini dانا rahat görebileceğiz sanırım.

Hard-disk konusunda söylediklerini anlamadım. Hard-disklerin kapasiteleri büyüdükçe genelde hızları da artar. Yani senin söylediğinin tam tersi aslında. Ayrıca DVD Writer dediğin şey inan çok pahalı ve memleketimizde bulunmuyor.

Ekran kartı konusunda e bence her zamanki gibi dikkatli olmak gerekiyor. Bence DDR-RAM'e sahip GeForce kartlar şu an en mantıklı kartlar. Ancak buna paranız yetmiyorsa TNT2 Ultra'lar oldukça mantık. En iyi TNT2 Ultra dersiniz bence de Diamond Viper V770. Yani Diamond Viper V770'de bir Riva TNT2 Ultra. Ses kartını değiştirmek konusunda da almaya düşündüğün yeni ses kartı konu-



Zaten manda CD de yazarmı? Ekran kartı alcam şimdi kalsın mı 32MB

Kargaşa ve Sabun Fight Club

Seven ve The Game filmleri ile adından çok fazla söz ettiren yönetmen David Fincher'ın son yapıtı Fight Club sinemalardaki ve zihnimizin derinliklerindeki yerini çoktan aldı. Eğer filmin konusuna kısaca bakacak olursak Chuck Palahniuk'un romanından uyarlanan

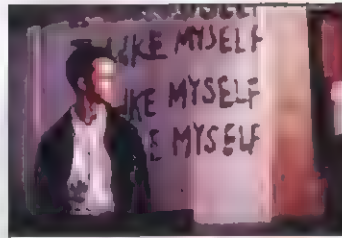
Fight Club yaşadığı çevreden yabancılaşarak kopma noktasına gelen genç bir adam ve yaşama alışması (1?) üzerine kurulu bir film. Aylardır uyuyamayan, sımsız kahraman (sız ister Cornelius, ister Jack diyebilirsiniz ama oyuncunun aslı ismi Edward Norton) aylardır uyuyamıyor ve bu durum artık içinden çıkmaz bir hale almıştır. İlk başlarda çeşitli hastalık veya sorunlara (çözüme yakın olan kanser hastaları, testisleri alınmış erkekler ki sloganları "birlikte, yeneden erkek olmayı öğreneceğiz", tüberküloz vs.) destek gruplarına katılarak acı acısını hissetmeye ve kendi sorunlarından uzaklaşmaya çalışmaktadır. Nitekim insanlar ağladıkça o daha fazla ağlıyor ve insanlar dinedikçe kendini çok daha iyi hissediyor. Kendi deyişiyle "Her gece ölüyor, her sabah yeniden doğuyordum". Sonuç olarak uykusunu geri kazanan isimsiz kahramanımızın bir süre sonra kendisi gibi niç bir sorunu olmayanlara rağmen bu gruplara katılan Marla ile tanışması, Tyler Durden'in (Brad Pitt) ortaya çıkması na neden olacak ve hayatı asla eskil haline dönemeyecektir. Ve tabii ki bunun nedeni Tyler Durden ile beraber kurdukları Dövüş Kulübüdür. İşte Dövüş Kulübü'nün kuralları

1. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!
2. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!
3. Kural: Birisi dur dediğinde dövüş biter.
4. Kural: Bir dövüşte sadece iki kişi olabilir.
5. Kural: Her seferde sadece bir dövüş yapılır.
6. Kural: Dövüşürken atlet ya da ayakkabı giyemezsin.
7. Kural: Dövüşte zaman sınırı yoktur, sürebildiği kadar sürmelidir.



8. Kural: Fight Club'daki ilk gecenizde mutlaka dövüşmelisiniz

Biraz da filmin bizi hangi konuda düşünmeye ittiğine göz atalım. Filmin ana teması kopma, top umdan yabancılaşma, bastırılmış öfke ve bunun sonucunda ortaya çıkan saldırganlık. Film simle dövüş filmi havası veriyor ama kesinlikle böyle değil önemli olan bunun arkasındaki neden. Filmdeki erkekler (çünkü kadınların



Dövüş Kulübü'ne katılma arı yasaktır. Zaten filmdeki tek bayan Marla ilk başta birbirlerine zarar verecek, tabiri caizse suratlarını dağıtacak ilginç bir haz alıyorlar ve bu şekilde sorunlarından uzaklaşıyorlar. Ama filmin esas konusulması gereken yönü anti-sistem ağırlıklı temas. Biz öğleceğimiz gibi değil, 'o masını istediği' şekle sokan bir sisteme karşı, aşırı şiddet içeren ama haklı bir baskıdırının hikayesi anlatılıyor filmde. İnsanların



bir şey olarak hiçbir şey olduğunu kabullenmesinden itibaren kendine gerçekten ulaşabileceğini anlatıyor. Ve bunu başardığını da itiraf etmek lazım. Yıllardır seyrettiğimiz en kıskırtıcı film Fight Club.

Biraz da yönetmen David Fincher hakkında konuşmak da yarar var. Film, artık David Fincher'in standart haline getirdiği niç beklenmeyen ve hatta filmin baştan tekrar seyredmesini gerektirecek final sahnesi ile sona eriyor. Nitekim bir an daha önce Seven ve The Game filmlerinde de yaşamıştık.

Bence kesinlikle seyredilmesi gereken bir film. Genelde bu tür filmlerden hoşlanmayanların dahı severek izledikleri ve herkesin farklı bir görüş ortaya koyduğu bir yapıtı.

Seyredenler için not: Bence Filmin en güzel sahnesi kahramanımızın patronun odasında kendi kendini dövmesiydi. Sizce?

Kadir Tuztaş



Fight Club Soundtrack

Kültür sayfasının hem film hem de album tanımı bölümlerinde Fight Club'a yer vermemizden bu filmi çok fazla beğendiğimiz fikrini çıkarabilirsiniz. Yanlış da olmaz beğendi ki. Tamamen film üzerine kurulmuş olan Soundtrack albümü dinlemeden önce müziklerin aslında ne kadar etkili olduklarını fark edebilmek için filmin kesinlikle seyredilmesi gerekir. Filmdeki havayı tamamlayan ve beklide filmi bu kadar

etkileyici olmasını sağlayan bu parçaları the Dust Brothers tarafından ortaya koyulmuşlar. Müzikaliteden bakacak olursak Drum'n Bass, Techno ve bilgişayar kurulanarak hazırlanan ses ve varışlardan oluşan parçaların çeşitliliği sayesinde sıkıcı ve tekrara olmaktan ziyade karamsar, karmasık ve hatta oldukça hareketli parçaları ortaya çıkıyor söylebilir. Eğer kendinizi izdeki mağarada bir gezintiye çıkacak ve yönlendireniz

arayacaksanız bu albümü sizin bu yönlülüğünüzde en iyi arkadaşınız ve hatta nizamı düzenleyici olacaklardır. Son zamanlarda piyasaya çıkmış, top ama olmayan ve kendi içinde mükemmel bir bütünlüğe sahip olan yegane Soundtrack albümü. Eğer siz de bir gece kustuysanız bu albümü yanınızdan eksik etmeyen



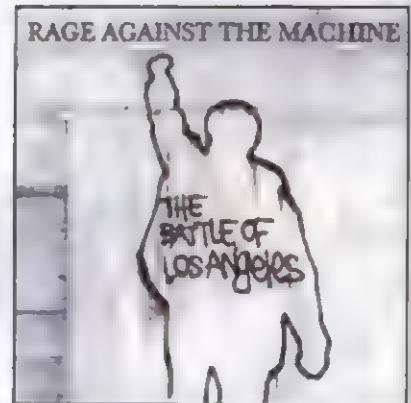
Rage Against The Machine

The Battle Of Los Angeles

Ülkemizde pek de hakettiği ilgiyi göremeyen Rage Against The Machine vokalde Zack De La Rocha. Bass'ta Y. Tim K. bateride Brad Wilk ve gitarda da Tom Morello'dan oluşuyor. Grubun şu anki bulunduğu konumda Zack De La Rocha'nın kendine has vokali ve tabiri ki Tom Morello'nun gitardan çıkardığı kendine has seslerin

etkisi çok büyük. The Battle Of Los Angeles, ikinci albümleri Evil Empire'dan sonra uzun bir arayı veren grubun üçüncü albümü ve bu sefer umarım Türkiye'de seslerini biraz daha fazla duyurabilecekler. Bu albümde kendilerine has sound'arın koruyan grup, hayranlarının bu kadar uzun süre beklemelerine deyecek bir albüm çıkmış. Ama bu sound'daki koruma özellikle belli

parçalarda Evil Empire ile neredeyse aynı parçaların ortaya çıkmasına neden oluyormuş. Sonuçta Rock müzikte belli kalıplar içinde kalmadan, hayatlarına çeşitlik katmak isteyenlerin rahatlıkla ve sıkılmadan dinleyebilecekler. oldukça gururlu bir albüm TBOLA. Özellikle Zack De La Rocha ve To Morello'nun çıkardıkları sesler dinlenmeye değer.



The Korn

Issues

Korn daha önce Korn: Life Is Peachy ve Follow The Leader albümleriyle kendini ve müziğini piyasaya kabul ettirmiş sağlam bir grup. Her ne kadar daha sonrasında bir çok benzer çıkması olmasa da rağmen hiçbir Korn'un havasını yakalayamıyordu. Bu sayede grup tek başına "Heavy Rock" bayrağını taşıyor. Bu albümde standart

Korn, yeni albümde yeni bekleyen dinleyicilerin biraz hayal kırıklığına uğrattı. Ayrıca bu albümün "en artık çıkarsak fena olmaz" şeklinde çıkmış havasına sahip olması da bu bir nokta. Issues albümünün Billboard listesinde direkt olarak 1 numaradan girmesini Korn'un daha önce çıkardığı albümlere bağlamak mümkün

değil. 1 numara olarak nitelendirilebilecek bir parça mevcut değil. Ama herşeye rağmen bu albümde yüksek bir performans sergileyen Jonathan Davis'in hakkını yememek azim. Issues'dan çıkan ilk klibin de yayınlanması ile beraber Korn'dinleyicileri sanırım muradlarına ermiş olacaktır. Saygılar



"Orası" ve "Burası" ...

Bazen, gerçeğin mi hayal, hayalin mi gerçek olduğu konusunda şüpheye mi düşüyorsunuz? Hiç aldırmayın, siz de bizdensiniz demektir...

Günaydın . Klavyeye bakarken harflerin nepsini her zaman aynı yerde durduklarını görmek ve her defasında yeni kombinasyonlarla bir iki saat sonra yazı adını alacak olanı oluşturmak ne komik . Madem belli bir sıraya basınca oluyor, sabah kalkınca klavye cınları elimize doğru algılamayı verseler, biz de sırayla hangilerini basmamız gerektiğini bilesek . Sonrada düşsever yazarları kovup çalışkan klavye cınlarını alsalar işe . Zaman kaygısı, yapılacak işler ve yağur tiptilerinin neden olduğu masum kurguların beni şimdiden etse . Köşenin başlığında "fantezi" sözcüğü üzerime düşse, kafamı yarsa, acı aklıma başıma getirse . Cınlar yok, yazı yok diye uzulsem, cınlar yok, işim var diye sevinsem, sonra cınlara yaşamına saygı duyup cınlara var, ama kahvaltıları uzun sürdü herhalde, gelecek sefer burada olurlar deyip tekrar nergis tostan sonra hangisinin geleceğini düşünmeye başlasam .

Burası...

FRP dünyasının alacakaranlığında söz etsek mi ? Hani şu unlu "Düş ve gerçeğin sınırları nedir,

ne kadar abartılıdır, ne kadar olucudur, kendini bu denli kapırmak gerekli mi ?" sorusu . Belki derin psikoanalitik incelemelerle yanıtlanabilecek bir soru, belki de biraz mantık yürütme ve basit tanımlarla açıklığa kavuşturulabilecek bir soru . Gündelik hayatta ise bu düş-gerçek kayması iki şekilde karşımıza çıkıyor . İlki, dışardan bakan insanların oyuncular (oyundan söz ettiklerinin bilincinde olan oyuncular) yanlış anlamala-

rı . Bunun örnekleri çoktur, biz de oyun öncesi ya da sonrasında sokakta heyecanlı tartışmalar yaparken ne durumlara düşmedik ki . Örneğin uzun zaman önce Gökhan, yarattığı savaşçının özgeçmişini . Uskudar vapur iskelesinde kenarında anlatırken söylediği : "15 yaşından beri amcamın yanında-yım ve o zamandır dövüşüyor, kılıcımı kolumun bir parçası gibi kullanıyorum" sözleriyle sakın sakın vapurunu beklemekte olan bir

adamcığazın bizlere saskınlık ve tedirginlikle kaçış bir bakış fırlatması na neden olmuştu . Dönüş yolunda ise ben-düğün z taksidi dört arkadaş "O kafay ko-pammaman ge-rektğini sana söylemiştim!" gibi sözlerle oyunu değerlendirdik . Taksit şoförünün dikiz ay-nasındaki ba-



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Onu anlatırken ne düşünüyorsunuz?

Baldur's Gate

Starcraft, Broodwar

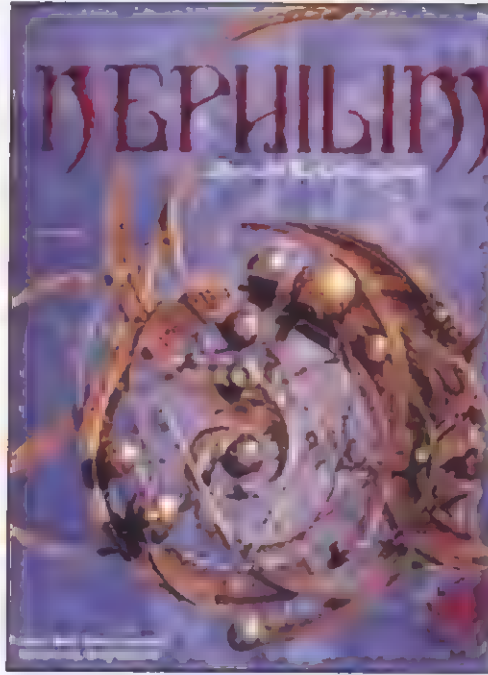
Faust

kış anını görüp, içinde dana çok "oyun" sözcüğü geçen cümleler kurduğumu hatırlarım . Bunlar ortaçağ temelli bir oyunun sohbetleriydi ve aslında bir oyun olduğunun anlaşılması daha kolaydı . Oysa, çok bilinen bir örnek, Fransa'da ilk kafe, bir kafede oyunda yaptıkları banka soygunu . Üzerinde konuşurken, garsonlardan bir anlatılanı duyun polisi arar, iş ancak karakolda açığa çıkar .

Bu tip bazı uç olaylar yasanca da genel olarak çok tehlikeli bir durum sayılamaz . Bu konuda ya pişmanlık tek şey FRP oynanan bir ortamda değiken sözlerle biraz daha dikkat etmek . Yolda yürürken "O adamdan şu kadar kaldım, ardından öbürünün kolundan yaraladım" gibi konuşmalara herkesin "Aaa, sizin de mi hırsız karakteriniz var ? Bizim de bir bulucuydu, bir gün beraberce oyun oynayalım" diye tepki vermesi beklenemez sanırım .

Orası...

İkinci durum ise biraz daha karışık . Yoğun bir şekilde çizgiroman, FRP ve bilgisayar oyunları kültürüyle yetişen gençlerin, gitgide gerçekten koptuklarına, kendi düş dünyaları içinde dana rahat hareket edebildikleri için dış dünyaya çıkmamalarına ilişkin sorunlar var . Sorun mu, değil mi bu taraf da tartışmaya açık aslında . Ya da yine o ilk soruya bir dönüş : "Nereye de normal, nerden sonrası sorun ?" (Mutlaka bir çizgi çekmek zorunda gibiyiz . Efendim, çocuğunuzun CD ve çizgi romanlarını . FRP kitaplarını ust uste koyun, vedü buçuk metrenin altın



Yeniden Başlamak

Işıkları karartın, köşenin anlatıcısı geldi ve söyleyeceği şeyler var...

Aslında bunca zamandır hayat ve oyun arı hakkında hiçbir şey yazmadıktan sonra bu "ikinci" başlangıç nasıl yapacağımı, hangi uzun ve sıkıcı cümleler kurmak üzere olduğumu bilmiyorum ama sanırım en yerinde ve insanlığı olana öncelikle herkese bir "merhaba" demek.

Bundan böyle şu acayip fotoğrafları ve yazılarımı bu cvarlar da okuyacağım. Kendime oyunların görünen yanlarıyla değil sırlarıyla ilgilenen yandaşlar arayacağım aranızdan. Oyun gezerken önceden konmuş kurallardan olabildiğince uzak durmaya çalışacağız, kendi bakışımızı fark etmek adına Nası mı yani? Bilmem, simdilik için bir örnek bu amadım ama nasılsa göreceğiz.

Başlamak

Level'in Oyun-Gezer sayfaları açtıkını Urban Chaos'a yapıyor sevgili okuyucular. Son nahiye beni buyu emese de geçen yıl henüz yapım aşamasındayken tanıştığım dan beni nemi ismine nemi de geliştirmeye karşı duyduğum özel merakımdan dolayı bu oyuna yakından ilgilenmek ihtiyacı içindeymi, izninizle Urban Chaos'un işaret ettiği tarih 2000 yıl

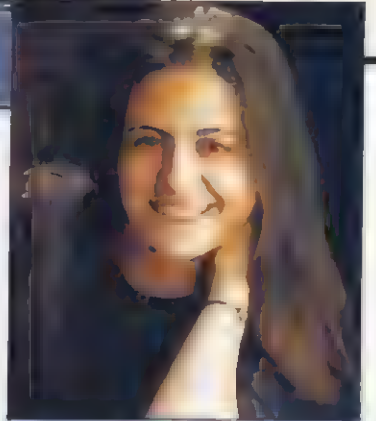
Yıl arca öncesinden fark edilmesi gereken bir gerçeği 2000'i yılların hiç de futuristik zamanlar olmadığı gerçeğini bu oyunda da pek kabullenememiş değersiz. Gerçek bilim-kurgu dünyası 2000 den umudunu keseli uzun zaman oluyor ama insanların yetmeyecek bir dünyadan kaçıp diğer yıldızlara alışverişe çıktığı 2010 yılı utopyalarıyla karşılaşmak hala mümkün. İşte bu oyunda da her şey 31 Aralık 1999 gecesi saat 23:59'u gösterdiğinde başlıyor, Nostradamus'un 2000 yılı için uyarıyı gördüğü kıyamet kehanetine bağlı olarak da devam ediyor. Oyunda üçte ikisini suçluların, üçte birini de masum insanların polislerin oluşturduğu kaotik ve büyük bir şehirde 24 saat mesai yapan ve asla rüşvet almayan bir polis oynuyoruz. Tamamı bu polis bir kadın ve oyunda bir aksiyon oyunu ama bu Urban Chaos'u keskinlikle bir Tomb Raider'la kıyaslanması bile doğru bir yaklaşım olmaz. Dolayısıyla bu nokta üzerinde daha fazla durmaya im bence.

Son yirmi yıldır büyük bir şehirde yaşayan herkesin öğrenebileceği bir şey aslında kaos. Yaşadığınız şehre bir bakın, sokaklarına,

yalnızlaşan parklarına, bir zamanlar arabaların aktığı ama artık genelelikle durduğu caddelere, perdeleri giderek kalınlaşan evlerin içine alışveriş mekanlarına girilmesi tehlikesi ve yasak olan inşaat alanlarına, köprülerine ve tabii tüm bu alanları dolduran insanların. Günün birinde bizim de Urban Chaos'un kahramanı polis Diarcı'ye ihtiyaç duymamız kaçınılmaz görünüyor. Gerçek hayatta olmasa da oyunda şehirdeki kaosun şiddetini kendiniz ayarlayabileceksiniz, çünkü yasa dışı suçlulara istediğiniz gibi davranma hakkına sahipsiniz, tutuklaya birir, öldürebilir ya da temiz bir sokağı çektiikten sonra serbest bırakıp "hadi bakalım seni bir daha burarlarda görmeyeyim" diyerek hata yapabilirsiniz.

Esinlenmek

Diarcı iyi eğitilmiş ve söyledikleriniz anlayacak kadar zeki bir polis, ama bildikleriniz yetinmiyor ve sizin kontrolünüzde bulunduğunuz süre içinde de fırsat buldukça yeteneklerinizi geliştiriyor. Kapalı mekanlarda bulunma fobisi var polis merkezinde dışında hiçbir kapalı mekana giremiyor, ama buna karşılık yükseklik korkusu yok. Hatta vakitinin büyük



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos
Gabrie Knight 3
Omikron

bolümünü çat dan çatıya uçarak geçiriyor. Suçlulara ateş etmeden önce mutlaka uyari yapıyor ama daha ses dalgaları adamın kulaklarına ulaşmadan silahını ateşlediği için bunun sadece "yargısız infaz" suçlamalarına maruz kalmamak için alınan küçük bir önlem olduğunu söyleyebiliriz.

Bolumerilerlede size sizin de giderek güçleşecek. Başlangıçta, kendilerine Wildcats diyen ve sokak uniformaları içinde hepsi birbirine benzeyen bir grup cete üyesini durdurmaya çalışırken bir süre sonra Matrix'den fırlamış gibi görünen ve alt edilemeyen diğerlerine göre çok daha zor olan takım elbiselerle uğraşmanız gerekecek. Muhtemelen oyunun sonunda hiyerarşik sıralama gerekecek daha da zorlu rakipleriniz olacak ama ben henüz oralara gemedim.

Urban Chaos'un suçları polislerine göre çok daha örgütlü. Birlikte sadık olmak gerektiğinde bir birlerini korumak gibi yetenekleri var ama Diarcı kan ter içinde oradan oraya koşarken diğer polisler ya hiç ortada görünmüyor ya da siz gözünüzde çatısmaya girseniz bile sokak başlarını tutma görevini ihmal etmemek için olaya ilgisiz kalmayı yediyorlar. Arada sırada yardıma geldiğinde de yanlışlıkla sizi vurabiliyorlar. Dolayısıyla hiç buluşmamalarını tercih ediyorsunuz siz de.

Günün birinde kaotik bir şehirde kahraman bir polis olmak isteyenler ya da benim gibi kaotik şehirlere meraklı olanlar için iyi bir oyun Urban Chaos. Daha iyi bir kaotik şehir örneği içinse eski bir film önerelimiz size, Metropolis.

*Serpil Ulutürk, kendini
kentin kaosunda kaybetmiş
bir sonbahar yaprağıdır...*



Niçin Oyun?

Elinizde tuttuğunuz nesnenin bir dergi olduğunun farkında mısınız? Yoksa tüm bunlar bir oyun mu?

Bir ütopyada yaşayoruz
Yüzlerce yıl önce insan-
ların ancak hayal edebile-
diği bir ütopya olan dev-
küsara binip, minicik aletlerle
küteler arası münabebet ediyoruz.
Tek bir parmak hareketim ile
dünyayı cennetleme çeviren
silahlarımız var. Her aksam renkli
kütelerin içinde kırsık saçıan
adamları izleyip eğleniyor. Bulut-
lara ulaşan küteler inşa ediyoruz.
Baskalarına ait bir ütopyada
yaşıyoruz.

Hayallerde yaşıyoruz. Bizden daha yaratıcı ve yetenekli insanların hayallerinin de yaşıyoruz her gün. Onların seçtiği karakterlere bürünüp onların yaşadığı görevleri yerine getiriyoruz. Onlar bize evler, şehirler, dünyalar tasarlıyor biz de bu belirsiz evrenin sokaklarında koşuyoruz.

Cesuruz, hiç korkmuyoruz.

Birileri bize bir oyun hazırlıyor biz de oynuyoruz. Her seferinde başka bir yeni dünya da yaşıyoruz. Büyük bir şansla rolümüzün en iyisi olmak için bir birimizle yarışıyoruz.

Siz ve ben bir oyun oynuyoruz. Bu oyunun ismi "editor ve okuyucu". Ben yazdığımı satıyorsunuz siz de okuduğunuzu. Ama aslında büyük bir oyun oynuyoruz. Kuralları konmamış ve hakemi daima okuyucu olan bir oyun. Her biriniz LEVEL 1 okumuyor. Herpizi LEVEL 1e bu oyunu oynuyor.

Oyun?

Oyunumuzun söy e geçiriyor
Okuyucular önce isteklerini belir
liyor. Editorler de kendi
aralarında ne söylese ler okuyuc
ların daha çok hoşuna
gideceğini, hangi sözün daha
güzel olduğunu ve kimin rey
söyemesi gerektiğini
kararlıyor. İlk hamleciy edito
rler yapıyor. İkinci hamle se
okuyucunun. Okuyucu söy enen
şözləri yarıyor. Hayranlık
yaratan, ilgi çeken yürekli sözler
sözler editorlerin hancisine artı
puan olarak yazıyor. En çok
puan alan editoirler puan al na
göre hayran kazanıp mutlu ol uyu



ör. Bu hayranlar sürekli olarak edtorleriyle muhabbet etmek zorunda. İkinci hamle sırası okuyucunun. Okuyucular topluca bayılacakları ve göz ardı edecekleri oyunları seçer. Bayıldıkları oyunu n yüceltmek için internet kafeler bulularup bu oyunları oynuyor. O oyunları ilgililere sürekli mektup yazıyorlar. Eğer dergi yücütöten bu oyunlardan az bahsedirse bu okuyucunun hancı için artı bir puan. Muhtemelen okuyucu oyunu editörden çok daha iyi oyratmaktadır. Eğer dergi bu oyununun üzerine gidersse hem editöre hem de okuyucuya artı puan yazılıyor. Okuyucunun göz ardı ettiği oyunu editörler göz ardı eder beğenmezse kimse puan kazanmıyor. Eğer bu oyunu editör çok sever ve üzerine sürekli giderse hamle sırası okuyucuya geçiyor. Okuyucunun tepkisi editörü yakıp etmek olursa editörün hanesine 3 puan yazılıyor. Eğer okuyucu oyundan halen haz

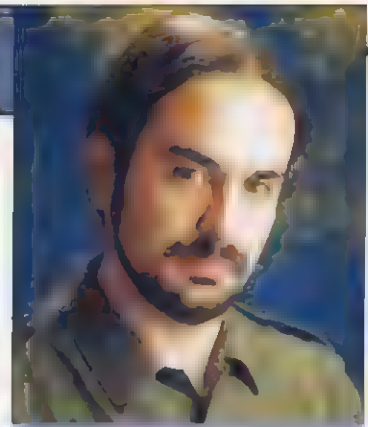
Her ay yorsa editor 5
puan kaybeder. Daha
sonra editor her
firsatta bu oyundan
banseder ve sonunda
1 q toplamay
basarisa " k ben
begendim" dey p 10
puan aliyor. Oyuna
1 q h c olmazsa editor
5 puan daha kaybede
r. Okuyucu diger
okuyucularin bay digi
halde oynamadigi
her oyun cin bir
puan kaybedip her
firsatta oynamadigi
b i oyunu kotulirse 3
puan kazanir.
Oyun uzay p gid yor
Her ay yeni eniyor

Oyun her yerde

Oyun sadece dergilere okurları arasında da surmuyor. Daha büyük oyunlar oyuncularını arasında donuyor. En güçlümüz, en çok kazanan, en iyi ben

her şeyden anlayan ve hep kazanan kim? Yine kim yeni p
aşağı gelecek? Bugün şamar
og an için aday kimse yok mu?
Ö zaman asil og an seçsin kahr
manını

Oyun her yerde. Patron' e
ça şan, anne' le çocuk, satıcı' le
müsteri... Herkes her yerde bir
birine oynuyor. Herkes kendi
rolünü oynuyor. İstine gelen rolü
en role z pliyor. 'Role' un p'aynıg'
gerçek yaşamda çok farklı
anamlara geliyor. Neyse ki
kimse de bütün kuraları koyma
kudreti yok ve kuralar d'ana çok
yaşamı koyuyor. Yani, hepimizin
kazanma şansı var, 22 ya da çok



Teppen O. b.

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Çıkış?

Dynamamak mümkün mü?
Kendin olmak. Ben olmak. İçin-
den geçene, bildiğince,
inandığına yaptığını aynı o ması
mümkün mü? Sanmam. En
azından tam olarak
gerçekleşmesi. Çünkü dynama-
mak kazanmayı istememektен
geiyor. Ve bizer gözlemiz
kazanma hirsına burunmuş sekilde
yaşadığımız yanlış sında yuvar-
lanıp duruyoruz.

Ama bızın bir sansımız var.
 İkimizin. Çünkü gerçekte birbirim
 ize üstünük sağlayamamız, bir bir
 ımızdan kar elde etmemiz
 mümkün değil. Editörle okurun
 tek derd: kazanma cabasına
 alımsız kvarsın bu sefer editörle
 okur oynamasın. Oyunlarımız
 ekrandaki yansıma o arak kalsın.
 Ne ben size hoş görünmeye
 çalışayım ne de siz beni
 yargılayın. Derdiniz beğenmek ve
 veya beğenmemek o masın,
 inanmak veya inanmamak.
 İhsanımız yazmak ve okumak üzer
 ine kuralım. Fıkı ve uzak bir dost
 la hesapsızca yazışmak gibi. Siz
 beni bende sizi okuyayım ve
 cevaplasalım. Çıksınız bu o sun
 cevaplaşmak. Ya da cevap ara
 mak.

Tuğbek Ölek, kuşkuları ve karmaşaları içinde, şaşkın küçük bir oyuncudur...



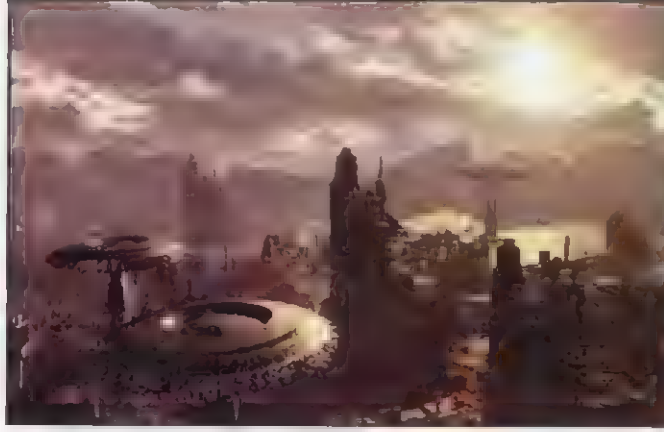
Yeni Oyunlar ve Yalnız Bir Kahraman

Belki çoğumuz farkında değiliz veya fazla üzerinde durmuyoruz, ama bir bilgisayar oyun dergisinin ilk okunan kısmı, yeniliklerden bahsedilen "haberler" bölümüdür.

Yeri veya yabancı her hangi bir oyun dergisi ni eline alıp da, heyecan içinde haberler sayfasını okumayan bir oyun severle tanışmadım henüz. Bir oyuncunun sahip olduğu en belirgin özellik olan zengin hayal dünyası, oyunseverleri ister istemez, bugüne kadar görmediklerini, oynamadıkları kadar mukemmeli, gerçekçi, etkileyici bir oyuna tanışmak hayali ile yaşatmaz mı?

Haberler Ve Beklenen Oyunlar

Eğer dikkatinizi çektiyse biz de haberler sayfaları ile çıkması beklenen en oyunlar bölümünü oldukça geliştirdik. Neden bu kadar

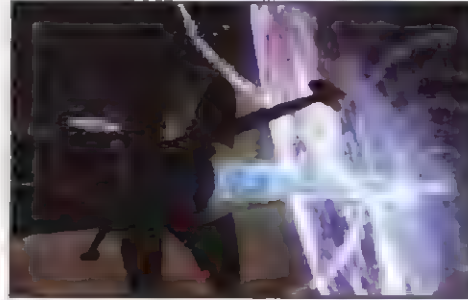


benzeyen oyunseverlerle paylaşmamız gerekiyordu. Çünkü Soldier of Fortune, Duke Nukem Forever, Star Lancer, Imperium Galactica 2 gibi devrim yaratıcı oyunların sayısının ve haberlerinin her geçen gün daha fazla olması bizleri mutlu ediyor. Her sabah uyanırken, o gün Virtual başlıkların ve eldivenlerin fiyatlarında çok indirimler yaşanacağı ve bütün firmaların bu hayal ötesi aletleri destekleyici oyunlar çıkartacağını hayal eden biz oyun severler, hayallerimize her gün biraz daha fazla yaklaştığımızı ama hayallerimizin de her gün biraz daha fazla büyüdüğünü hissediyoruz.

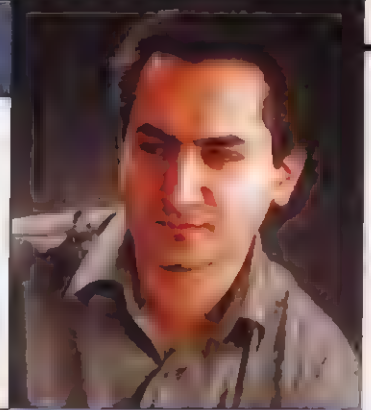
Wolfenstein 3D'den Quake III'e

8 yıl önce Wolfenstein 3D'yi oynarken, bugünkü Quake III'ün hayallerini kurduğumuzu hatırlamak isterim size. Ve o eski günlerde Wolfenstein 3D'yi oynayıp da 3D software'e tapanların, bundan böyle 3D Software'in çıkardığı bu-

tun oyunları satın alacaklarına yemin bittirenlerin, bugün piyasadakı SWAT 3'ün, Rogue Spear'ın kaskadından kendilerini kurtaramayp Quake 3'e göz atmaya



bile fırsat bu amadıklarını düşünürsek, hayallerimizin büyük bir kısmıyla gerçek oduğuna ama hayal dünyamızın da, daha büyük bir hızla genişleyip yeni beklenenler içine girdiğini kabul etmemiz gerekir. Çok şükür ki bu aslında hepimiz için sevindirici bir durumdur. En azından hayallerimizin hızla gerçek olduğunu görüyoruz. Bir de, sadece hayal ettiğimizi ama o hayallere asla ulaşamadığımızı düşünsenize. Oyun dünyasının on sene önce oduğu yerde saydığını, Civilization'ı, Quake serisini, Tom Clancy'nin Rainbow Six'ını, Half Life'i, X-Com'u asla oynamadığımızı bir düşünsenize. Close Combat serisinin hiç yapılmadığını, o etkileyici oyundaki küçük askerciklerin düşman ateşini gördükleri anda kendileri yere abip sürüne sürüne ve panikten bagıra bağırarak öldüklerini hiç görmediğimizi zihninizde canlandırmaya çalışın.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Gorky 17
Sim Theme Park
Quake 3

Pole Position'ı Bilir Misiniz?

Ha a, Atari konsollarından kalma sınır bozucu Frogger veya dünyanın gelmiş geçmiş en büyük zaman öldürücü oyunu, efsanevi, sevgili Pacman'ı oynayıp, bende hayallerle arkada, ekranda ki küçük noktaları yemeye çalışarak gün erimizi geçirdiğimizi düşünün. Korkunç değil mi? Ama paniğe gerek yok. Oyun dünyası, bizim gibi hayal dünyası zengin

insanlar sayesinde her geçen gün daha inanılmaz gelişmelere şahit oluyor. Heyecanla, haberler sayfalarını takip etmeye devam edelim çünkü daha göreceğimiz çok şey var.

Bir Fan Baskaldır!

Ne yazık ki, geçen ayk romantik yazımdan sonra, bu ay fazla konuşmama izin verilmedi. Sevgili okuyucularımda, yardımcı olmak için Sinan'ı mektup yağmuruna tutmadığı için, doğru bildiğini konuşmaktan çekinmeyen bir yazarın daha sesi kısıldı çok konuşulmasını sevmeyen ve çevresindeki bayanların etkisinde kalanlarca.

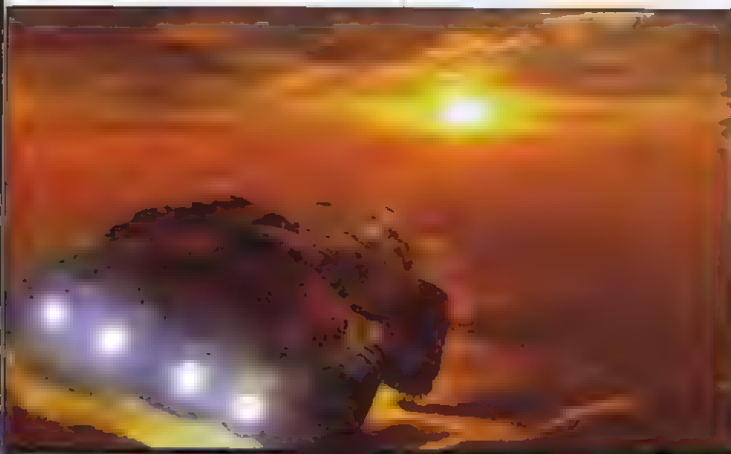
Ama yine de bir kaç son cümleyi sarfetmeye gücüm var ki onuda, siz sevdiğiniz şeylerden, oyunlardan, hayallerden, yaratıcılığınızdan duyulanızı dışarı vurmadan uzaklaştırıp robotlaştırmaya çalışacak herkese, tüm baskılara karşı direnmenizi ve yılmamanızı salık vermekle harcamaktan çekinmeyeceğim.

Cem Şancı, editörlükten kazandığı bütün paraları feminizm yanlısı kuruluşlara bağışlamaktadır.



fazla önem verdiğimizizi hiç oturup aramızda konuşmadık ama bugün düşününce bu sayfaların neden bu kadar gelistiklerini, küçük bir kutucuk o an beklenen oyunların nasıl olup da bir sayfa kaplamaya başladığını daha iyi anlayabiliyoruz.

Hepimizin içindeki çığgın oyunseverin, hergün kafamıza yagan onlarca heyecan verici haber karşısında yerinde duramayışını bize



İnsanın doğasını ne değiştirebilir?

Bu ay, alıştığınız yazılarımdan farklı birşeyler karalamak istedim bu satırlara. Zülfıyare dokunup, sağa sola taş atmayacağım bu kez.

Cok yaşatacaksınız, belki küçük dilinizi yutacaksınız, ama bir oyundan bahsetmek istiyorum size. Benim derinden etkileyen, uzun zaman dan beri oyunlara karşı içimde sonen bazı şeyler yeniden canlandıran bir oyundan. Anlayan için bir oyundan çok daha fazlasını ifade eden bir oyundan. Planescape Torment'ten.

Acının Çektiği Ruhlar...

Tabii oyunun teknik detayından, grafiklerinin mükemmeliğinden bahsedecek değilim burada. İnceleyen kişi, bunu fazla sılla yaptı yazısında. Benim bahsetmek istediğim, oyundaki epik hikayenin işleniş. Acılsı demosunu seyrettiğiniz andan itibaren daha önce oynadığınız bir başka oyuna benzemediğini fark edeceksiniz. Bu oyun sandığınız gibi bir Baldur's Gate devamı değil. Bir kere savaşların önemi çok az. Ama bunun eksikliğini zerre kadar hissetmeyeceksiniz, çünkü oyun tamamen text üzeri kurulmuş. Evet, yanlış okumadınız. Torment'in butun yukarıdaki karakterlere yaptığınız konuşmalar oyunun özünü oluşturan kimlik bilmesinin minik parçaları olan sağdan soldan dinleyeceğiniz hikayeler oluşturuyor.



Ve Geçmişin Tüm Acısını Çeken Bir Ruh

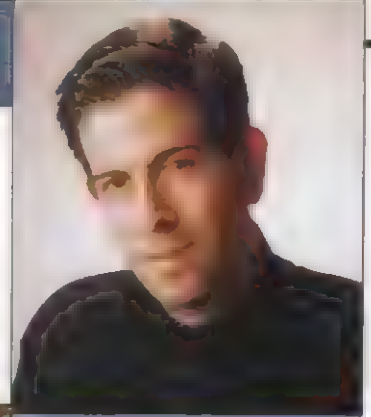
"Ben bu piyasada çok eskiyim" diye ortalıkta dolaşmaktan çok hoş ananı bazı insanların sevdiği text adventure'lardan çok az hoş anmış birisi olarak, Planescape'te denenen bu ağır "yazım" riskini aldığım için Black & White tebrik etmek gerekiyor. Gerçek anlamda "yeni bir dünya" yaratmak, çok zor bir iş. Bütün, Planescape zaten beyinlerde yer etmiş bir fantezi dünyası, ama oyundaki kısımlar ve mekanlardan o uşan dünyadan bahsediyorum. Karşılaştığınız nemi herkeşin size anlatacağı bir hikayesi var, iyi veya kötü, doğru veya yanlış. Ve oyunda sizin harici

nizde iki yüze yakın karakter olduğunuzu düşünürseniz, bu oyunun anlatımı için nasilemek sarfediğini az çok anlayabilirsiniz. ZFallout'taki komikliklere Torment'te raslanamaz mümkün değil. Çok ağır bir güd satı var. Birçok insanın bu oyundan text içinde bogulduklarını bahane ederek vazgeçtiklerini gördüm. Ama bende bu tam tersi bir etkiye yol açtı. Hayatımda ilk defa, ilk defa bir oyundan, iyi yazılmış bir kitabı okumaktan aldığım zevki almayı başardım. Herkesle konuşmak, etrafında benden habersiz yürüyüp giden dünyayı anlamak istedim. Ve bazı durumarda bu "okuma hırısı" oyle boyutlara vardı ki, girdiğim bir tavernadan 3-4 saat çıkmadığım oldu.

Uzun lafın kısası, Planescape Torment, bilgisayar oyunlarına duyduğum saygıyı ve artık sekizinci sanat olarak kabul edilmesi gerektiğine olan inancı pekiştirirdi. Sevinmiyim.

Üçüncü Dilek

Karanlık çokeli saatler oluyordu. Kimsenin girmeye cesaret edemediği boş, belki de unutulmuş bir arka sokakta buldu kendimi. Perişan kıyafet, haftalardır kesilmediği belli olan sakalları ve vücudunu saran maske halini almış is, ter ve kanla eşimiyle tam bir sokak serseri gibi göründüğünü biliyor, ama aslında öyle olmadığını zihninin en de-



Sinan Akkol

Hayat adlı tuhaf oyunu oynamaya çalışıyor. Kurallarını da baştan yazmayı çok ciddi biçimde düşünüyor.

rinin çıkartlarında hissediyordu. Kim o duyguyu anımsayamıyordu. Kirliliğinin altından çaresizlikle sağa sola bakan gözleri, bir cevap arar gibiydi. Karanlık sokakların tek çıkışına baktı. Yeneden kabalgı arasında karışmak istemiyordu. İnsanların arasında, bu boş sokakta olduğundan daha yalnız hissediyordu kendini. Birden, arkasından bir seslendi.

"Üçüncü dileğini söylemeyecek misin?"

Sasırımtı. Çıkamaz sokakta nereden de belirmişti bu yaşlı kadın? Camı gibi parlayan gözleri ne bakarak,

"Ne demek istiyorsunuz? Sizi tanımıyorum. Kim olduğumu bile bilmiyorum. Daha önce her hangi birşey dilettiğimi de."

Yaşlı kadın, yansı, o mayan, simsiyah dişlerini göstererek sırıttı. "Çünkü çocuğum, ikinci dileğin, birincisini dilememiş olmak ve herşeyin ilk haline dönmeydi. O yüzden ne ben, ne de olanları hatırlamıyorum."

Kafası karışan adam, acınacak bir sesle şunları söyledi,

"Ama artık dayanamıyorum, kim olduğumu bilmeyen yaşmak delirtecek beni! Bana aslında kim olduğumu göster cadil Gerçeği bilmek istiyorum."

Gözlerinde acıma, umutsuzluk ve olkeyle karışık bir ifade belirdi, kadının. Tuhaf birkaç kelime söyledi, elleri havada belli belirsiz iki işaret çizdi. Arkasını dönüp gittiği karanlığın içinde kaybolurken, kendi kendine,

"Tuhaf" dedi. "İlk dileğin de buydu."

Sinan Akkol, sağa sola sataşmaktan arta kalan zamanını editörleri ölesiye çalıştırmakla değerlendiriyor.

şimdiye kadar sizlere verdiğimiz oyunların için onbinlerce dolara varan telif ücretini, oyun üreticisi ne ödedik insanlar ne koysa haksız kazanç elde edebildiği hak sahiplerinin ise kolay madur edilebildiği bu tür konularda da ha duyarlı olmamız gerektiğini inanıyorum.

4. Sana kısaca bir yanıt vermem gerekiyor. Hayat Hehen, nicklerimizi dergiyi düzenleyen birisi kolayca çekecektir zaten. Ama şu sıra açıklamayı düşünmüyoruz, her hakkı mahfuzdur. Bu arada tekrar hatırlatıyorum. Level yazarları olarak Chat'e girmekten hoşlanmamakta, hatta nefret etmekteyiz. Bu nedenle Chat ortamında bizi olduğuna da da eden bir şeyle karşılaşsanız yaptıkları abuk sübuk hareketler yüzünden üzölmeyn. Hepsi de yalancı nekiris zandır. Aynı şekilde, hiçbir IRC server'ında Official bir Level odası yoktur, ve butun butun Level odaları fanları mza aittir. Bunları söyledim, çünkü bazı okuyucularımızdan ematte karışıklıklar editörlerimiz önüne açılan gillenmediğinden dolayı ettiğiri mailer a dim.

Kendine iy bak ufuk, ve uzun cevaplarımı için de kusura bakma. "Aylık içini dokme cevapları" bu ay sana patadı.

Web Çıkması

Mernaba,

Derginizin oyun açıklamaları ve strateji ustası bölümlerini çok dikkatli okuyorum. Oyun alma dan önce derginizde o oyunla ilgili yazıyı okurum. Lafı fazla uzanmadan soruma geçiyorum.

1. Tomb Raider 4'ün tam çözümünü verecek mısınız?
2. Web sayfanız ne zaman yenileyeceksiniz?
- Sorularımı cevaplıyorsanız çok sevinirim!

İsimsiz
e-mail yoluyla

LEVEL Ma'nin yemek arasında n yazdı? Yazarken seni kışkırtırmı kovalıyordu? A digim en kısa maillerden biriydi de sorayım dedim.

1. Unnecessary question, please try later!

2. A very painful question that hits the mark. Try to answer logically, but little chance. Ohm sevdiğin isimsiz, tam yerinden girdiğin konuya. Aslında hepimiz bildiğimiz ki web sitemizi ziyaretlememizin bir tek sebebi var. Zaman. Artık öyle bir duruma geldik ki, 24 saat hiçbir işimize

yetmiyor. Öze ilke Şubat sayısının dağışımın hazır olduğu ve sırtımıza yüklediğimiz birçok yeni işle uğraşırken, doğruları söylemek gerekirse, web sitemizi de boşlamış değiliz. Efendim? Tam tersini söyleyeceğimi zannetmişsiniz? Çok yanıldınız, işte bizim farkımız burada. "Ama ne yapalım, elimizde yeterli kaynak yok" diye ağayıp siz zananların aksine, bizi elimizdekiler her kaynağı en son damasına kadar sizer için kullanıyoruz. Web sitemizi de profesyonel bir web tasarımcısı ve aynı zamanda da editörümüz olan Kagan'ın ön parmağında on marmar fet olan eller ne emanet ettik. Hazır olduğuna inandığımızda açacağız, ama bu, içeriğin tatmin edici olduğuna tamamen nandığımız zaman olacak.

Daha uzun maillerini, adınla birlikte bekliyorum isimsiz okuyucum.

Umutsuz Bekleyiş

Herkesine Mernaba,

Butun Level. Çalışan anlı Sze sormak istiyorum. Acaba Türkiye'deki bilgisayarların çoğu P200 veya P266 olduğu sürece bu bilgisayar oyuncuları hangi 3D grafik hızlandırıcı gerektiren oyun oynayabilir ki? Anıver ve babalar! Bize P700'ler, GeForce 256'lar, DVD Rom'ları n (biraz fazla attım galiba). Neyse. "Az eleştir, çok soru" (keh kehl)!

1. The Sims ne gibi bir makınada çalışacak?
2. Grim Fandango 2 veya Monkey Island 4 çıkacak mı?? (Adventure nastasıymı dal?)
3. Acaba Dark Forces 3 veya Jedi Knight'in yeni siyle ilgili bir haber varmı??
4. Falout 3 geliyor mu? Gelmiyorsa gelmiyor mu??
5. Makinam P166 MMX, 32 MB Ram, 2 Hızlı CD Rom sürücü, 1MB ekran kartı (VALUVE). Acaba NFS: Motor City bu makınada çalışır mı??

Butun Level ailesine başarılar diliyorum. Kısaca güle güle!

Özgür M. Calavera 'Yıldız
E-mail yoluyla

LEVEL 1. Henüz piyasaya çıkmamış bir oyun olduğundan bir fikir yürütmem zor. Ama altın makasın yanında duran altın kurrem bana, Sims'in minimum P266, 64 MB Ram isteyeceğini ve 3D kart olmadan da çalışabileceğini söylüyor. Eger yanılıyorsa, suç bende değil.

2. Adventure nastası olmanın



Evlm, güzel evim. Allahım, bir oyunda bile evimi derli toplu tutamayacak mıyım ben?!

ne kadar kötü bir şey olduğunu bilir mi. Yapabileceğin hiçbir şey yoktur, piyasaya çıkan iyi kötü bütün adventure arı oynamak zorunda karsın, çünkü her Alanın quana yirmi Real Time Strateji, bir o kadar Shooter gelirken, uç ayda bir adventure gelirse şansısındır. Ve o gelen de insanın hevesini kursağında bırakır, çünkü diğer oyunların aksine, adventure oyunları bir kere bitirdikten sonra tekrar oynamanın bir anlam yoktur. Oyun sana verebileceği her şeyi vermiştir çünkü. Bu yüzden adventure oyunlarına "tek atılık tabanca" da denir. Ama şansısın, son zamanlarda piyasada adventure bolluğu yaşanıyor. Bir Faust, bir Amerzone, ve de Gabriel Knight 3 bulunmaz inciler. Hepsi de narsadığın zamana değecektir.

Evet, bu kısa sorunun cevabını bu kadar uzatmamdan da anımsındır, sana duymak istemediğin kötü haber vermemek için kendimi kısıyorum. Ama kaçılmaz son, eninde sonunda seni bulacak, sen en iyisi gerçeği benden duy. Hayır, maalesef ne Monkey Island 4, ne de Grim Fandango 2 çıkmayacak. Hatta, Lucas Arts'ın isteğine girersen şu an Çizerinde çalıştıkları tek bir oyun bile olmadığınızı göreceksiniz, Lucas cephesinde neler oluyor bilemiyorum. Episod 1 rezaletinden sonra acaba topu atıldılar mı diye düşünmedim değil.

sunmedim değil.

3. Bu iki oyun da Lucas Arts'ın himayesinde olduğundan, sana dermek bizi cevap iki, ikinci paragraf.

4. Hayır gelmiyor. Gelemeyecek, gelse de gelmeyecek, çünkü gelse geldiği şu zamana kadar, öyle değim? Beni de irimek için sözleşmişiz farkındayım, ama sözünüze bu kadar sıkı bağlı kamanza gerek yok ya. Neyse. Falout 3 hakkında aylar önce bir fısıltı duymuştum. Yeri bir grafik motoruna sahip olacak, daha ileri bir tarihte geçecek, ve iki k oyundan çok daha "epik" bir hikayeyi konuşacak deniyordu. Ama elimizde ne kesin detaylar ne de bir resim var henüz. Bekleyip göreceğiz.

5. NFS: Motor City o makında zor çalışır. Hatta çalışmaz. Evet evet, çalışmaz. Dur sen sormadan ben soy eyeyim, o makınada Need For Speed: Jaguar Evolusion da çalışmaz.

Hadi bakalım Özgür, sana upgrade yolları gözüküyor. Baba na benim yolladığım, söyle, yarıd mı, olur.

İşte dörtgöze beklediğimiz yeni NFS'lerden ilki. Sadece Internet üzerinde oynanabildiğini söylesem ne derdiniz acaba?



Tersane? Kale?

Sevgili LEVEL çalışanları,

Derginizle ilk olarak 99 Şubat sayınızı alarak tanıştım ve o sayıyı okuyunca aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olsa bile Level okumaya karar verdim.

Neyse işi uzatmayıp sadede gelelim. İşte sorularım:

1. Resident Evil 3 ne zaman PC için çıkacak?
2. Alabileceğim en iyi ve fiyatı fazla olmayan 3dfx çeşitlerini sayar mısınız?

3. Die By Sword gibi berbat bir oyuna nasıl tam puan verirsiniz?

4. Verdiğiniz (18 yaşından küçüklerin duymaması gereken sözler)

Die By Sword, ekran ayarlarını bozdu.

5. Myth 3'ün yapılma ihtimali var mı?

6. Blood 2'de toplam kaç tane silah var?

7. Prince of Persia 3D, 4 Mb Ekran kartında çalışır mı?

8. Clans'ın tam çözümünü verebilir misiniz?

9. Sizce en iyi Anti Virus sistemi nedir?

Ya olduğun gibi görün,
Ya da görüldüğün gibi ol.
Yiğit Kocagöz,
e-mail yoluyla

LEVEL Kendine hakim ol dostum! Son zamanlarda çok fazla tarih dersine maruz kalmışsın, şimdi o elindeki kitabı yavaşça yere bırak. Eveet, derin derin üç kere nefes al. Daha iyi hissediyorsun kendini, öyle değil mi? Bir ara dergiye uğra da şu kale, tersane işini konuşalım. Level varken kim, nereyi zapt ediyormuş anlayamadım da.

1. Capcom şimdiye kadar Resident Evil 3'ün PC versiyonu hakkında en ufak bir bilgi bile sızdırmadığına göre, en azından 2001 baharına kadar bekleyeceğiz gibi görünüyor.

2. 3Dfx derken, herkesin düştüğü hataya senin de düştüğünü ve genel olarak 3D kartlarından bahsettiğini varsayıyorum ve seni Donanım bölümüne davet ediyorum. Nazikçe.

3. Veririz, çünkü Die by the Sword aldığı puanı sonuna kadar hakeden bir oyundu. Zama-

nında çıkmış en iyi aksiyon oyun olan DBTS'nin kontrol mekanizması türünün ilk örneği idi. Bir insanın kol hareketlerini birebir simüle edilmişti. Özellikle, kılıç kullandığınız bir oyunda bunun çok önemli bir detay olduğuna inanıyorum. Ayrıca grafikleri Tomb Raider'dan daha güzeldi (birindisinden), Tomb Raider'dan çok daha heyecanlıydı, ondan daha manikliydi (kaplan, yarasalı, tavşan öldürmüyorduk en azından), daha zordu, daha çevikti ve cebren ve hileyle oyuncuları daha az somuruyordu. Bu kadar sebep yeter mi?

4. Böyle bir şeyin olması, bilinen evren sınırları içinde mümkün değil. DBTS'e özellikle gıcık olduğundan, başına gelen her kötü olayı ona yüklemeye çalışıyorsun. Bak sakın ol diyorum, o elindeki kıl tablasını yavaşça yere bırak, derin derin nefes al. Nasıl, rahatladın değil mi?

5. Nasıl desem bilemiyorum. Önce o elindeki 45'lik plağı yere bırak, sonra konuşalım. Bungie, şu an piyasayı yıkacak iki ayrı oyun üzerinde çalışıyor. Manga tarzı bir aksiyon-dövüş oyunu olan Oni ve büyük ihtimale piyasayı dümdüz edecek (ve bizim çok yakında ilk Bakış sayfasına konu edeceğimiz) olan Halo. Bu ikisinden kalan vakitte Myth 3 ile uğraşabilecekleri pek söylen-

mez. Köftesine gittik. Acıkmıştık.

7. Teoride mi? Elbette çalışır. Pratikte? Çalışmaması için bir düzine sebep sayabilirdim, tabii işlemini ve bellek miktarını yazmış olsaydın.

8. Hayır. Zaten farketmişsinizdir, Clans'ı incelemedik bile, çünkü Clans iğrenç bir oyun ve Level'da o oyuna bir sayfa bile ayrılmayı midemiz kaldırmaz. Sana da tavsiye, piyasaya yağmur gibi mükemmel oyun yağarken o hilkat garibesini bırak. Eğer Diablo'ya benzeyen bir oyun istiyorsan, sana Darkstone'u tavsiye ederim. Bu arada, beni daha fazla sınırlandırmadan o Buda heykelini yavaşça yere bırak. İstersen derin derin nefes almaya bilirsın.

9. Bence "en iyi virüs sistemi" diye bir şey yoktur. Ne kadar korunursan korun (fesat olmayın!) eninde sonunda sistemine virüs girer. Bence "en iyi virüs koruma sistemi" bileşimi vardır" ve bu da sistemde sürekli çalışan bir Anti Viral Toolkit, her açılışta sistemi tarayan bir Norton Anti Virus System ve düzenli olarak senin çalıştıracağın F-Prot'tur. Abarttığını düşünenler, 26 Mayıs'ı hatırlasın ve aylarca önceden CIH konusundaki uyarımıza kulak verip, CD'mizde bulunan koruma programlarını kuran Level okurlarının hiçbirinin bu virüsten etkilenmedi-

dik. Bütün bilinçli kullanıcılarının ortak dileği bu yeni yılın kopya oyun üreticilerinden kurtulma yılı olması. Bu dilekten sonra sorularına ve eleştirme geçmek istiyorum. Aslında birkaç tane de önerim vardı fakat siz Şubat'ta bir yenilenme içine girince önerilerimi erteledim.

1. Ersan Games'in Türkiye piyasasına girmesiyle bizim ve de özellikle sizin kopya oyunlara karşı savaşımızda güçlü bir orduya sahip olduk. Benim esas merak ettiğim bu orduya hangi oyun yapımcılarının asker göndereceği. Bu oyun firmaları içinde Sierra olup olmayacağı eğer olursa Pharaoh adlı askerini gönderecek mi?

2. Sizin gibi büyük bir dergi internet sitesine neden gereken önemi vermiyoruz? Aralık sayınızda internet sitesinin Ocak ayında hazır olacağını söylediniz fakat siteniz hala hazır değil. Neden?

3. Woodruff adlı oyunda Virtual Trip'te ikinci kattaki asansöre binmem lazım fakat asansörün kapısında Dude diye biri kafasını uzatmış ve ona birşey yapamadığım gibi asansöre de binemiyordum. Ben nerede yanlış yaptım ki böyle birşey oldu?

4. Bir de, mektuplarda "sizi şu kadar aydın alıyorum" diye yazıyorlar. Bu sizin için önemli mi?

5. Oyun üreticileri oyunu tamamen bitirince kopyacılar kopyalamasın diye oyunun içine Secu-Rom diye bir koruma koyuyorlarmış. Bunu duyan kopyacıların paçaları tutuşmuş, oyun firmaları niye bu koruma programını beta sürümlerine de koymuyorlar. Koyarlarsa kopyacıların paçalarında başlayan yangın onların tamamını kül olmalarına neden olmaz mı?

6. Direct3D, OpenGL, 3Dfx. Bunların arasındaki farklar ne?

7. Tam sürüm oyun vermeye devam edin çünkü bu sizinle rakiplerinizin, daha doğrusu size rakip olmaya çalışanların arasındaki farkı daha da açıyor ve size yeni okurlar kazandırıyor.

8. Donanım Pazarı güzel bir olay fakat tanıttığınız parçaların fiyatlarını yazmayı unutmayın.

Hepinizin milenyumunu kutlar, başarınızın devamını dilerim.

Emre PİŞKİN
Sirt



Bungie'nin şu sıralar üzerinde çalıştığı Halo, oyun piyasasını hallaş pamuğu gibi atacak. Şu grafiklere bakarsanız!

gini düşünsün. Üstüste birkaç kez hem de.

Sierra'nın Makus Talihi

İyi seneler

Bir yılı, hatta bin yılı daha bitir-

LEVEL Keşke eleştirilerini ertelemeseydin Emre, çünkü sizin yapı-

cı eleştirilerinize her zaman ihtiyacımız var. Çünkü bu sayıda gördüğün bütün yenilikler, sizlerden gelen eleştirilerin, bizim gördüğümüz eksikliklerle birleştirilip büyük özverilerle bir ay içinde dergiye uygulanmış hali.

1. Ersan Games, şu an bilgisayar oyunları piyasasında adı saygıyla anılan firmaların büyük bir bölümünün Türkiye içindeki dağıtım haklarını elinde tutuyor. Interplay, Activision, ID, Eidos bunlardan sadece birkaçı. Ama maalesef, Sierra ve Blizzard bu orduya dahil değil. Zannediyorum bu iki dev firmanın distribütörlük hakları da çok yakında bir firma tara-

siz 346. mektubum, ama hiçbirini yayınlamadınız, sizi lanetliyorum!" gibi ibareler de bir mektup ve mailler dergide yayınlanmasına zımkı kadar etkide bulunmuyor. Şimdi sizinle basit bir matematik hesabı yapalım. Dergiye her ay sayısı bine yaklaşan sayıda mail-mektup ve fax geliyor. Posta Kutusuna ayrılan beş sayfada ise taş çatlasa on tane mektubun cevabına yer var. Bu da demek oluyor ki 1000-10 = 990 kişinin mail-mektup ve faksının yayınlanma şansı yok. Yani sizden ricam, mektubunuz dergide yayınlanmadı diye bize sitem dolu yeni mektuplar atmayın, hiçbir işe yaramaz!



Birileri akıl edip Blizzard'ın Türkiye distribütörlüğünü almazsa, Diablo 2'yi de Crack'li veya Beta olarak oynamamız gerekecek!

findan alınacak, ama kim tarafından, şimdilik bilemiyorum. İnşallah Diablo 2 çıkmadan önce bunu başanlar da Crack'li Diablo 2'nin gazabına uğramayız

2. Ne diyeyim ki? Yukarıdaki mektuplardan birinde cevap verdim. Ama dergideki değişim tamamlanmışa göre sırada Internet sitemiz var. Bekleyin ve görün!

3. Asansöre binebilmek için, oraya kadar tam çözümde belirttiğimiz bütün adımları harfiyen yerine getirmiş olman gerekiyor. Çünkü Woodruff biraz nazlı bir oyun olduğundan, her şeyi kitabına uygun yapmazsan ilerlemene izin vermiyor.

4. Hayır, hem de hiç önemli değil. Yeri gelmişken, "siz söyle süpersiniz", "şöyle iyisiniz", "şu kadar asırdır eksiksiz alıyorum, evet ben bir yaşayan ölüyüm" ve "bu

Kösele gibi oldu vicdanlarımız.

5. Secu-Rom'u Beta versiyonlarına koyabilirler aslında, ama bu mantıksız olur. Çünkü Beta kopyaları, oyun son haline getirilmeden bir önceki aşamada test edilmesi için Beta-Tester'lara ve ön inceleme amaçlı olarak dergilere dağıtılır. Haliyle bu insanların da güvenilir olduğuna inanılır, ama tabii bir sepet elmanın içinde çürük birkaç tane daima bulunur. Bu çürük elmalar Beta'ları bir şekilde korsan kopyaları üretenele sizdir, onlar da sizin oynadığınız eksik Beta'ları hazırlar. Aslında, artık Secu-Rom teknolojisi de bir işe yaramamaya başladı, çünkü bu teknolojiyi kendilerine meydan okuma olarak gören Hacker'lar, her oyunun içindeki Secu-Rom korumasını aşan Crack dosyalarını da oyun CD'sine dahil etmeye başladılar. Oyunu çalıştırmak için bu Crack dosyasını orijinal EXE dosyasının üzerine kopyaladığında, oyunun orijinal yapısını bozduğundan, oyunu oynadığınız sırada her türlü kilitlenme, çakılma sorunuyla karşı-

laşmaya da hazır olman gerekiyor.

6. Bu üçü, 3D ekran kartları ile oyun arasındaki bilgi transferini sağlayan protokollere verilen isimdir. Diğer bir isimleri de API'dir. Direct3D, DirectX'in içine dahil olan Microsoft'un API'si, Open_GL, Silicon Graphics'in geliştirdiği ve Quake motorlu oyunlar için ID Software'in lisansladığı API'dir. 3Dfx ise bir API değil, Glide API'sini kullanan 3D kartları üreten firmadır.

7. Elbette öyle. CD verdiğimiz için daha düne kadar bize küfür edenlerin halini görüyoruz!

8. Sanıyorum bu sayfaya gelirken, Donanım Pazarı'na şöyle bir uğramışsındır. Ne düşünüyorsunuz?

Stres Topu?

Sıkıntıdan patladığımız bu günlerde(nedenini bilmiyorum) bilgisayar oyunları tek kurtuluş gibi gözüküyor. Belki bu tehlikeli dünyada yapabileceklerinizin sınırlı olmadığı tek şey. Sozun kısası bilgisayar oynayıp stresimizi atabiliyoruz.

Dergi hakkında bazı eleştirilerim var. Derginizi bir sene önce almıştım. O zamanlar seksen sayfaydınız. Bütün okuyucular 100 sayfa olmanızı istediler (ben de dahil), oldunuz. Mayıs 1999'da Online bölümünü eklediniz. Daha sonra birçok yenilikler. Eve ilk bilgisayar geldiği zaman oyun dergisi olarak sizi almıştım. Hala alıyorum. Verdiğiniz oyunlar hem kaliteli hem güzel. Yalnız sizden bir RTS vermenizi istiyorum eğer mümkün olursa. Bir de Level CD'sindeki shareware'leri artırabilir misiniz? Ayrıca Şubat ayında bir deprem yaratacağınızı bilerek önemimi aldım.

Şimdi bazı sorularım var. Aman kızmayın. Sınav yapmıyorum.

1. Benim bilgisayarım şöyle: Intel 333A Celeron, BX anakart, S3 Trio 4MB ekran kartı, 16-bit ses kartı, 36 Hızlı CD-ROM, 3D kartım yok. Bu sistem beni daha ne kadar götürür? Nasıl upgrade yapmalıyım? İşlemcim daha ne kadar gider?

2. www.fifa2000.net gibi NBA'nin de bir sitesi var mı? Varsa adresi nedir?

3. Bu sene artık bir yıl. Sence 29 Şubat'ta çok büyük şeyler olur mu?

4. Ultimate Soccer Manager'ı biliyor musunuz? Eski bir oyun olduğunu biliyorum fakat bilgisayara aldığım beri sıkılmadan oynadığım tek menajerlik oyunu. Menajerlik oyunu seven arkadaşlarıma tavsiye ederim.

5. Woodruff'un tam çözümünü verdiniz. Bir adamın heykeli var ya, orada adamın heykelinin içinden taş balığı aldıktan sonra Slammers End diye bir yerden söz etmişsiniz, buraya nasıl gidiilir? Ben bulamadım, söyleyin çıldırmak üzereyim. Biliyorum bu sadece bir bilgisayar oyunu fakat o oyunu bitirmek istiyorum.

6. Bu aralar sevdiğiniz şarkılar hangileri?(bunu cevaplamasan da olur)

Biraz uzun oldu. Bu mektubu ister yayınlayın, ister yayınlamayın, ister kırıpın.

Bütün LEVEL çalışanlarına selamımı iletiyorum.

Vizviz Anı Freeman (Hatırladınız mı Half-Life'lı geceleri?),
e-mail yoluyla

LEVEL Her zaman derim, değişim, doğru yönde oldukça, yapılmalıdır. Bu zamana kadar yaptıklarımızı takdir etmişsin. Şubat ayındaki değişikliklere ne diyeceğini merak ediyorum.

1. Herşeyden önce, bellek miktarını yazmamışsın. Sistemine bakarak, 32 MB belleğe sahip olabileceğini düşündüm, eğer bu doğruysa, hemen 128 MB Ram edinmeye bak. İkinci olarak da ekran kartını yeni nesil bir ekran kartıyla değiştir. Üçüncü olarak da, sevgili okuyucular, donanım sorularınızı bundan sonra Donanım bölümüne gönderin lütfen.

2. Maalesef, hayır. En azından benim bildiğim bir tane yok!

3. Olabilir. Bu tür özel günlere ayarlanmış virüsler olduğunu çok yakında gördük (bakınız Çernobil). Ama siz önleminizi alıp, sisteminize anti virüs programını kurduktan sonra, korkacak hiçbir şey yok.

4. Teşekkür ederim (Ben niye ediyorum? Menajerlik oyunlarını sevmem kil)

5. Slammer's End'e, şehrin ikinci katına geldiğin odadan gidebilirsin. Hapishanenin bulunduğu ekran.

6. Cevaplamıyorum (nedenini bilen bilir, bilmeyenlere laf düşmez).



Anadolu ve Kopya Oyunlar

Herkese Merhaba,

Biz 23 ve 16 yaşlarında, PSX hastası iki kardeşiz. Bu mektubu yazmamızın sebebi 1 hafta önce ele geçirdiğimiz ve sabahlara kadar başından kalkamadığımız "Parasite Eve 2" adlı oyun. Japonca'mız kıl, sözlük stoğunuz yetersiz olduğundan oyunun bir yerini çözemiyoruz. (Bu noktada oyun da takıldığınız yeri uzun uzun anlatmışınız, doğal olarak kırptayorum - BLX).

Su ana kadar elimizde 120 CD'lik bir arşiv oluştu, fakat bunların tamamı kopya. Emeğe ve alın terine gösterdiğiniz saygıya teşekkür ediyoruz, fakat biracık da Anadolu'daki kentlerdeki kopya oyun yarasına parmak bassanız diyoruz. Çünkü İstanbul-Ankara-İzmir gibi büyük metropoller dışında orijinal oyun bulmak (hele hele PSX için) çökte kutup ayısı bulmaktan farksız. Bilsak bile sayısı üçü beşi geçmiyor. Fiyatı ise olayın tuzu biberi; neredeyse 10 kopya oyun parası... Sizden, devletimizden, girişimci insanlardan yardım bekliyoruz. Çünkü biliyoruz ki her aldığımız kopya oyunla biraz daha canavarlaşan bir düzene besliyoruz ve bu hiç de hoşumuzla gitmiyor.

Bilgisayarı sallayan Rainbow Six, Dune 2000 oyunları benim için tam bir hayal kırıktığı oldu. Arkasından gelen "007 - Tomorrow Never Dies" o kadar reklama rağmen tamamen şişme bir Syphon Filter kopyası çıktı. Şimdi gördü-

ğüm kadıyla (Videogames - Gamezone sitelerinde) Half Life PSX'a geliyormuş. Acaba o da şişme bir oyun mu olacak diye meraklıyım.

Indiana Jones ve Urban Chaos'un PSX versiyonu olacak mı? Lütfen biraz bilgi.

Artık PSX'de de Mouse var, acaba "Commandos" PSX'e gelecek mi? Hasretle bekliyoruz.

Aynı zevk ve heyecanları yaşayan insanların tutkusu haline geldi. Sayfa sayınız, fiyatınız ne olursa olsun Şubat 2000 sayınızı merakla bekliyoruz. Siz hazırmısınız... Biz dünden hazine! Seviyenizi, kültürünüzü, başarınızı kaybetmemeniz dileğiyle. Yenilik göbek adınız olsun! Yeni binyıl tüm oyunseverlere mutluluk ve kaliteli orijinal oyunlar getsin. Sizi seviyoruz.

Mevlana Şehri Konya'dan
Mustafa ve Emre

LEVEL Açıkçası, mektubunuzu okurken kendini çok iyi hissettim. Bu sıralar yüklediğimiz ağır sorumlulukların arasında bizi anılayan bir avuç okurumuzun olduğunu hatırlamanız çok iyi geldi, özellikle gecenin şu saatinde (kaç gündür uyumadığımı söylemiyeyim isterseniz, dudagınız uçukları).

Parasite Eve 2'yi henüz incelemedik. Bunun sebebi, çok gerekmedikçe, Japon kopyalarına dergide yer vermek istemememiz. Ama, bu yönde çok istek gelirse, ve Avrupa versiyonunun geliştiği takdirde, tam çözümünle bir-

likte Parasite Eve 2'ye yer vereceğiz.

Kopya oyunlar meselesi hepimizin başını ağrıttıyor. Henüz üç büyük şehirde bile tam anlamıyla dağıtım meselesi çözülmemiş değil. Bizim düşüncemiz, 2000 sonuna kadar İstanbul içindeki orijinal oyun bulunamaması meselesi kesinlikle çözülmüş olacak. Ve ondan sonra, sizlerden de yeterli destek gelirse, sıra Anadolu'daki oyuncuların sorunlarına gelecek. Evet, bütün bunların biraz yavaş ve geç olduğunun farkındayım. Ama bu ülkedeki herşey öyle değil mi zaten?

Tomorrow Never Dies çok da kötü bir oyun değildi be, Syphon Filter'la karşılaşınca biraz sıkıcı kalıyor, doğru. Ama kendi içinde hoş bir oyun. Klasik değil, ama hoş. Dune 2000 hakkında yorum yapmıyorum, PC versiyonunu da yerden yere vurmştuk zaten.

Indiana Jones da, Urban Chaos da PSX için hazırlanacak, ama bu 2000'in ortalarını bulacak. Aslında Indy için o kadar emin değiliz, Lucas'ın son halini gördükten sonra hiç çıkmaya da bilirdi diye düşünüyorum, ama ümit işte. Commandos'u ise unuttum. Sadece Mouse o oyun için yeterli değil. Klavye olmadan bir adım bile ilerlemeniz mümkün değil.

Şubat sayısını biz de merakla bekliyoruz. Bakalım geceler boyu sabahlamamıza değmiş mi, mal-baa her zamanki saçmalıklarından birini daha yapmış mı, renkleri bizi seçtiğimiz gibi mi, yeni dizaynı beğendiniz mi, CD'ler nasıl olmuş? Daha Ocak'ın 18'i ve ben meraklanıyorum!

Ve bu ay içinde yüzlerce mektup, yılbaşı ve bayram tebriği gönderen sevgili okuyucularımız. Hepiniz sağ olun ve mektup göndermeye devam edin. Unutmayın ki sizlerin desteği olmadan, Level bugün noktaya gelemezdi.

Bu aylık da dükkanın kepenklerini indiriyoruz. Güneş arkamdaki pendereden günün ilk ışıklarını yolluyor. Yanımdaki masalarda sıtla arkadaşlarım, nepsini rehaverin yumuşak kollarına bırakmışlar kendini. Beni de çağırıyor tatlı uykusu. Ve son noktayı koyarken şöyle demek geliyor içimden:

Çok da ciddiye almamak gerek Hayat'ı...

Biz olmadan da, akıp gidiyor nasıl olsa...

Sinan Akkol

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhaba@level.com.tr

Batu Hergünel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tugbek Ölek
tugbek@level.com.tr

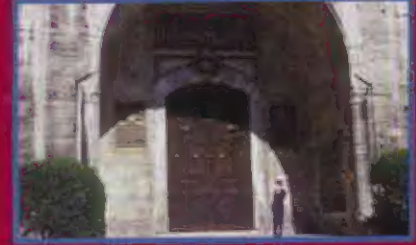
Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN

Byzantine: Sırlar Labirenti

İstanbul'daki ölümcül kovalamaca devam ediyor. Emre'nin katili, Türkiye'nin düşmanı tarihi eser kaçakçısı kim? Öğrenmek istiyorsanız, Byzantine: Sırlar Labirenti'nin Mart sayımızdaki devamını sakın kaçırmayın.



KAPAK KONUSU

Need for Speed'in geleceği...

Her yıl ufak tefek değişikliklerle yeniden piyasaya sürülen bir oyunu kayıtsız şartsız neden satın alırız? Sanıyorum hiçbir zaman bilemeyeceğiz. Electronic Arts'ın Need for Speed serisinden bahsediyoruz. Dört yıldır hep aynı yolda ilerleyen seri, yol ayrımına geliyor. 2000 yılı içinde Need for Speed ismini taşıyan bir değil, iki değil, tam üç ayrı oyun göreceğiz. Ünlü seri bir üst vitesse geçebilecek mi, yoksa dişlileri dağıtacak mı... Mart sayımızdaki yazımızda hep birlikte göreceğiz



İncelemeler

Ultima Ascension

Battlezone 2

USAF

Urban Chaos

Atlantis 2

Crusaders of M&M

VEE,

Editörlerimize bu ay da uyku yok!

24 sayfa tam çözüm!

Byzantine: Sırlar Labirenti 2. Bölüm

Dracula: Resurrection

Final Fantasy 8

Gran Turismo 2

Tomb Raider: The Last Revelation 2. Bölüm

Planescape: Torment